СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ №1 (20) Январь 1998

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

ОБЗОР 75 ИГР

ТАКТИКА К 6 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 35 ИГРАМ

Claw, Riven, Namco Fighting, X-COM Interceptor, Starship Troopers, Duke Nukem Forever, 20 000 leagues under the Sea, Plane Crazy, San Francisco Rush, Jet Moto 2, Rosco Mc Queen, Medievil, NHL'98, Вьюга в Пустыне, NBA'98, Nuclear Strike, NetStorm, Redline, Longbow 2, FIFA'98, Spooky ...

Настоящее и будущее РОЛЕВЫХ ИГР



MYTH



BLADE RUNNER

WING COMMANDER PROPHECY

Electronic Arts врывается на российский рынок...

Внимание! Часть тиража снабжена демо-CD для PC



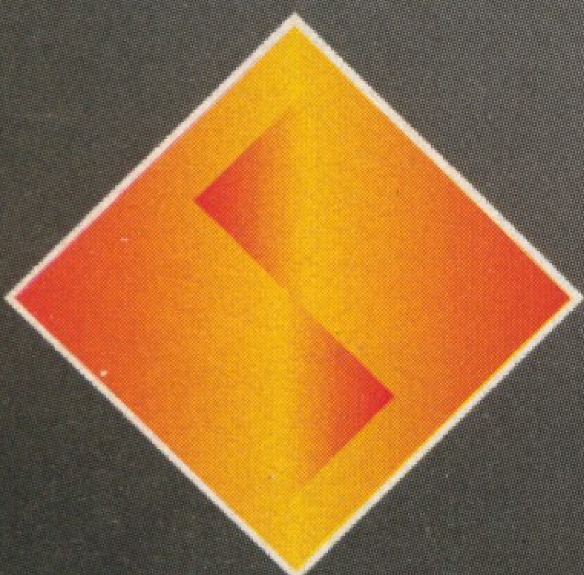


Аналоговый **контроллер**

Аналоговый контроллер позволит Вам достичь предельных скоростей и точности управления в авиационных, автомобильных и морских играх-симуляторах.



SONY





Microsoft Sidewinder 3D



Gravis Game Pad Pro



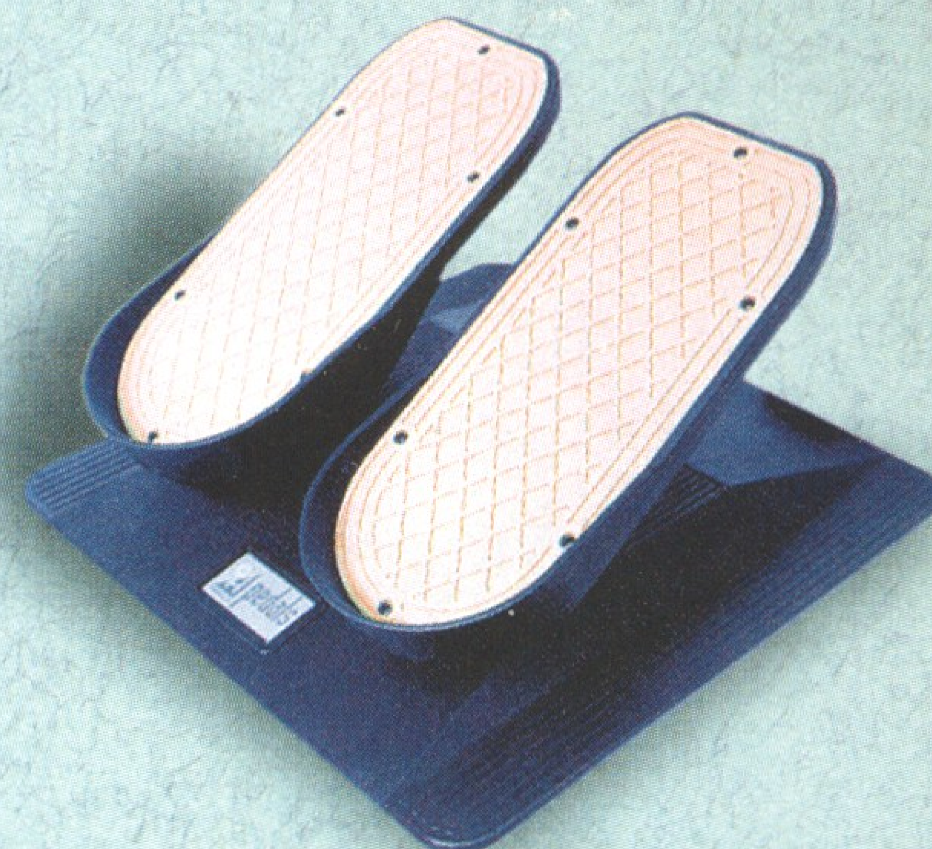
Thrustmaster X-Fighter



CH Flightstick Pro



CH F-16 Combatstick



CH Pedals



Wingman Extreme



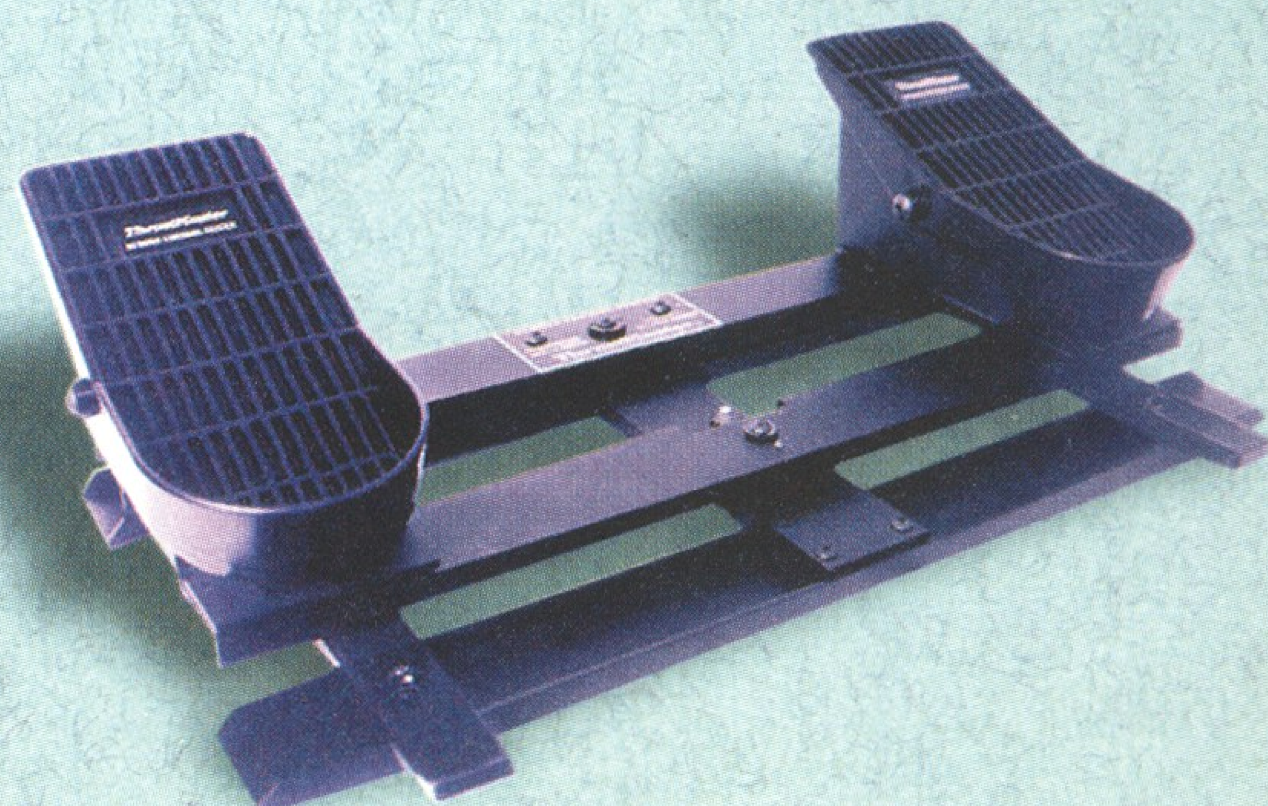
CH Virtual Pilot Pro



Gravis Game Pad



Thrustmaster Formula T2



Thrustmaster RCS

СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru

Номер **01 (20)**
Январь 1998
www.**gameland**.ru
CD только для **PC**

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

102


092


120


158


Реклама в **НОМЕРЕ**:

Настоящее и **Будущее** *Ролевых Игр*

019


Содержание **CD**:

Начиная с этого номера, журнал ПОСТОЯННО будет выходить с демо-CD. На диске к ЯНВАРСКОМУ номеру вы сможете найти:

ДЕМО версии ИГР:

iM1 A2 Abrams, Great Battles of Alexander (alpha), Air Warrior II, Quake Deathmatch Maker, iF-22 Raptor Simulator, Fallen Haven, FIFA'98, FIFA'98, Planetary Riders, Warbirds, Extreme Assault, X-Wing vs. TIE Fighter, NHL'98, Myth: the Fallen Lords.

Видео РОЛИКИ:

Вьюга в Пустыне, Guardians: Agents of Justice, Mech Commander, Star Trek, Worms 2, HellFire.

Софт:

Microsoft Internet Explorer 4.0 English (PanEuro), Microsoft Internet Explorer 4.0 (Russian), Microsoft DirectX 5.0, Update to Microsoft DirectX 5.0a

СПИСОК ИГР в алфавитном порядке

ОТ РЕДАКЦИИ

О-о-о-опс! Да-да, уважаемые читатели. С глазами у вас все в порядке. Это не ошибка типографии — это действительно ТОТ САМЫЙ журнал «СТРАНА ИГР».

Как-то заскучали наши дизигнеры в последнее время, ходили кислые и хмурые, все больше молчали или обменивались многозначительными взглядами... И выдали...

Совпало все: ровно два года на рынке, 20-тый номер, второе дыхание... опять же, дизигнеры...

Что из этого получилось и получится (потому что изменения затронули и еще затронут не только внешний вид журнала) покажет время и отзывы, которые мы с нетерпением будем ждать после выхода этого номера нашего общего с вами журнала. **СИ**



Редакция журнала «СТРАНА ИГР» поздравляет геймеров всех стран и народов с НОВЫМ ГОДОМ!

ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Уважаемые читатели! Вот уже второй раз мы вместе с вами отмечаем **НоВый ГоД**. Много воды утекло с тех пор, когда хиленький *Сигнальный* номер «**СИ**» в модной красно-зеленой палитре на совершенно чумовейшей мелованной бумаге осел на лотках нашей столицы.

Тогда мы были неопытными, многое не умели. Сейчас мы поняли, что мы знаем еще меньше... Но совместный труд с вами, нашими читателями, надеюсь, поможет нам раз от разу делать журнал все лучше и лучше...

Рынок консолей развился настолько, что мы решились выпустить *ОТДЕЛЬНЫЙ ОФИЦИАЛЬНЫЙ* (в сотрудничестве и по лицензии корпорации **Sony Computer Entertainment Europe /SCEE/**) журнал по **Sony PlayStation Pal**, который будет полностью посвящен только этой приставке. Называться он будет так: **OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ**.

Другая приятная новость состоит в том, что теперь постоянно часть тиража журнала будет с нашим демо-**CD для PC**.

И на последок еще одна новость: в начале **1998** года «**СИ**» выводит на российский рынок еще один журнал (какой именно — пока секрет). Надеюсь, геймеры всех возрастов и интересов будут очень довольны.

Итак, с **НОВЫМ ГОДОМ**, друзья!

Учредитель и Издатель: *ИЧП «Агарун Компани»*. **Ответственный Редактор:** *Оксана Донская.* **Редактор PC:** *Сергей Лянге.* **Редактор Видео:** *Борис Романов.* **Web-мастер:** *Борис Скворцов.* **Корреспондент в США:** *Эммануил Эдж.* **Дизайн Обложки:** *Серж Долгов.* **Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:** *Сергей Лянге, Леонид Андруцкий, Владислав Пискунов, Алексей Куракин, Алексей Лялюшко.* **Фото:** *Владислав Пискунов.* **Корректор:** *Екатерина Васильева.* **Компьютерное обслуживание:** *Борис Скворцов.* **Распространение:** *Алена Скворцова, Самвел Аштанян. Тел.: 926-5800. Факс: 125-0211.* **Техническая поддержка:** *Ерванд Мовсисян.* **Для Писем:** *101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652.* **Рекламная служба:** *Игорь Пискунов. Пэйджер: 956-1222 аб. 14225. Факс: 125-0211.* **Web-Site:** *www.gameland.ru.* **E-mail:** *magazine@gameland.ru.*

Вывод на пленки осуществлен «**Центр ХГС**»

Тираж **60 000** экземпляров
Цена договорная

Отпечатано в типографии компании **VILSPA** (Литва)

Подписной индекс: 88767 по каталогу «АРЗИ»

GAMELAND Magazine
Publisher — Agaroun Company, Moscow, Russia. Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc. Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933

Printed in Lithuania, VILSPA Company

НОВОСТИ

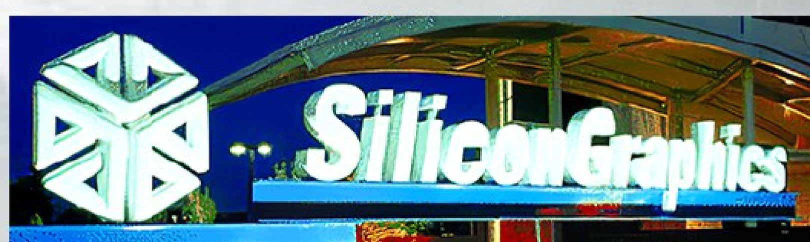
НОВОСТИ КОМПАНИЙ

GT и Microprose разводятся

К большому сожалению для **Microprose**, компания **GT Interactive** отменила свои планы покупки этого издательства, особо не объясняя своих причин. Аналитики предполагают, что на это решение повлияла плохая реакция на эти планы со стороны акционеров и потенциальных инвесторов **GT Interactive**. Пострадавшая от такого поворота событий **Microprose** выразила надежду на продолжение своего сотрудничества со своим бывшим покупателем. Таким образом, **GT Interactive** так и не удалось стать единственным достойным конкурентом **Electronic Arts**, а на одной из крупнейших сделок этого года, к сожалению, теперь можно поставить жирный крест.

Silicon Graphics и Microsoft объединяют свои усилия

После долгих споров, что лучше **Direct 3D** от **Microsoft** или **Open GL** от **SGI**, обе разработавшие их компании решили объединить свои усилия по поддержке продвижения **Open GL** на платформе **Windows**. Но даже не подумайте, что **Microsoft** просто



сдался. Совместные усилия по улучшению драйверов **Open GL** не подразумевают под собой конец **Direct 3D**. Просто-напросто **Microsoft** и **SGI** решили немного облегчить жизнь производителям «железа», которым теперь не придется дважды обращаться за сертификатом соответствия драйверов своих плат принятым у них стандартам. Тем не менее, **Microsoft** теперь намерен продвигать на рынок профессиональных приложений стандарт **Open GL**. Для игр же компания будет продолжать советовать использовать свой собственный **Direct 3D**.

Gametek обанкротился

Американское издательство **Gametek** после продолжительного кризиса официально признало себя банкротом. К этому времени компании уже удалось продать все свои незавершенные проекты, поэтому процесс ее расформирования должен пройти быстро и безболезненно.

Проблемы в S3.

Над компанией **S3**, производителем акселераторов **Virge**, повисла угроза судебного процесса. На удивление, в суд на компанию подали ее же инвесторы, которые подозревают последнюю в сокрытии доходов.

Сокращения в Eidos

Издательство **Eidos Interactive** уволило около 20 работников своей лондонской студии и отменило три проекта, над которыми они работали. Оставшиеся 30 человек продолжат разработку трехмерной приключенческой игры **Deathtrap Dungeon**, а также стратегии **Plague**.

CUC открывает новую службу

Издательский гигант **CUC Software**, который владеет такими компаниями, как **Blizzard** и **Sierra**, намерен открыть в Интернете новую бесплатную игровую службу **Won.net**. Эта служба будет во многом повторять уже существующий **battle.net**, только теперь там вы сможете поиграть в игры от **Sierra**. Тестирование **Won.net** начнется уже первого декабря, а на полную катушку служба заработает лишь в апреле следующего года.

7th Level сливается с Pulse

Как и ожидалось, компания **7th Level** официально объявила о своем слиянии с компанией **Pulse Entertainment**. Новая компания под названием **P7 Solutions** будет заниматься совсем не играми, а разработкой технологий для них. Кроме того, **7th Level** уже практически распродала все свои игры, последними из которых стали серия **Monty Python**, права на которую поделили между собой издательства **Take 2** (Европа) и **Panasonic** (Северная Америка) и **Return to Krondor**, которая была продана вместе с командой разработчиков компании **Sierra** за 1.2 миллиона долларов.

Судьба Virgin еще не решена

Несмотря на то, что компания **Virgin Interactive** была выставлена на продажу почти год назад, нынешний ее владелец, корпорация **Viacom**, так и не смогла до сих пор найти ей приличного покупателя. Еще совсем недавно покупка **Virgin** издательским гигантом **Electronic Arts** считалась делом времени, однако на самом деле **Viacom** была не в восторге от предложенных за нее денег. То же самое можно сказать и о предложениях со стороны **GT**, **Sega** и других компаний. Тем не менее, акционерам **Viacom** уже надоело считать убытки, и компании остается все меньше и меньше времени для принятия решения. Сегодня уже начали поговаривать о возможности покупки компании ее же работниками, либо о возможности ее срочного акционирования. Но в любом случае развязка этой истории уже предельно близка.

Новый «ребенок» EA

Один из основателей **EA Sports**, **Don Traeger**, объявил о создании своей собственной компании, которая будет специализироваться на спортивных играх. Новая компания **Don Traeger Productions** сразу же подписала договор о сотрудничестве с американским издательством **Sony** на предмет издания своих игр на платформе **PlayStation**. В случае же игр для персонального компьютера **Don Traeger Productions** решила остаться в дружеских отношениях с **EA**.

Sony поощряет свободу творчества

Японское отделение **Sony** приняло решение дать своим командам разработчиков как можно больше свободы, вплоть до возможности публикации своих игр третьими компаниями. Такой подход к работе с командами разработчиков пока нигде активно не использовался, поэтому будет интересно посмотреть, что из этого всего выльется.

Namco и Sony открывают новую студию

Совместными усилиями японского отделения **Sony**, компании **Namco** и **Polygon Pictures** была основана новая студия, специально созданная для разработки полнометражных фильмов с компьютерной анимацией. Эта киностудия, получившая название **Dream Pictures Studio**, уже имеет два крупных отделения: одно в Токио, другое — в Санта–Монике. Наняв крупных специалистов по компьютерной анимации, ее основатели планируют в будущем выпустить некий полнометражный фильм, возможно даже по мотивам какой–либо видеоигры. К слову, каждому работнику этой компании для работы были предоставлены последние модели компьютеров **Silicon Graphics** и **Macintosh**, что явно говорит о серьезности намерений **Dream Pictures Studio**.

Новая компания со старым именем

Не для кого уже не секрет, что после гигантских убытков американское издательство **Acclaim** начало процесс своей реорганизации. Одним из первых шагов стало сокращение персонала, а также объеди-

НОВОСТИ

НОВОСТИ

нение нескольких команд разработчиков в одну. Одной из жертв этой реорганизации стала команда **Sculptured Software** и ее основатель, **George Metos**. Последний был уволен, а его студия была преобразована в отделение **Iguana** (разработчики **Turok**). Тем не менее, сам **Metos** решил начать свою карьеру с чистого листа и основал свою новую компанию, которая снова будет называться **Sculptured Software**. В планах новой команды снова стать независимыми разработчиками и выпустить в 1998 году через третьи издательства как минимум 3 новых игры.

НОВОСТИ ТЕХНОЛОГИЙ

Gameboy в качестве фотокамеры

Самая популярная в мире портативная игровая система в ближайшее время сможет стать частью специально разработанной цифровой фотокамеры. Жидкокристаллический экран этой системы будет использован в качестве дисплея, а сами фотографии будут храниться на стандартном картридже. К слову, в Японии, где все это и будет продаваться, уже продано более 16 миллионов копий **Gameboy**, и его популярности пока ничего не грозит.

Основные новости с Comdex

В начале ноября в Америке прошла одна из самых значительных выставок, посвященных компьютерным технологиям, на которой все основные компании постарались представить что-нибудь новое и неординарное. Именно на этой выставке компания **3Dfx** представила в работе свою новую технологию **Voodoo 2**, хотя ни одной игры, созданной под нее, показано не было. Вместо этого посетителям продемонстрировали уже существующие продукты. Не стоит и говорить, что по скорости они намного превосходили свои предыдущие инкарнации, и шли при частоте смены кадров, зачастую превышающей 100 в секунду. Жалко, что почувствовать этого не дали даже самые лучшие мониторы. Что касается интегрированного 2D/3D ускорителя от этой компании, известного как **Banshee**, то его появление на рынке также не заставит себя долго ждать. И если **Voodoo 2** от различных производителей должна поступить в продажу уже к концу первого квартала следующего года, то **Banshee** станет доступной уже во втором квартале. «Спящий гигант» **NEC**, в свою очередь, не стал представлять свою новую 2D/3D технологию, известную как **Highlander**, а сконцентрировал внимание посетителей на существующих моделях своего акселератора . К чести этой компании, можно сказать, что медленно, но верно, проблема малого количества специально разработанных под **PowerVR** игр исчезает, однако о всесторонней поддержке со стороны разработчиков, как у **3Dfx**, пока говорить рано. Тем не менее, представленный на стенде **Unreal** вместе с другими интересными работами (в том числе **Messiah от Shiny**), показал что и у сравнительно дешевого ускорителя есть все возможности соперничать с более мощными и дорогими собратьями. Но вот что касается следующего поколения этих плат, прототипы которых были продемонстрированы за закрытыми дверями, то у его производителя, оказывается будут готовы сразу несколько их вариантов. Самая дешевая и доступная, которую и принято называть **Highlander** или **ARC 1**, поступит в продажу практически одновременно с **Voodoo 2**. Поговаривают, что в этот раз ее спецификации не будут уступать продукции **3Dfx**. Но кроме этой платы, компания готовит выпустить целый ряд других, более дорогих и мощных, использовать которые будет возможно во всех областях компьютерных и видеоигр. Главным же сюрпризом выставки стало представление **Intel**'ем своего собственного акселератора, разработанного совместно с компанией **Lockheed Martin** (создателями «третьей модели» игровых автоматов для **Sega**). По тестам, этот, пока не завершенный чип, уже обогнал по производительности первую модель **3Dfx**. Однако до сих пор неясно, что конкретно **Intel** планирует сделать с этой интересной технологией. На этой же выставке один из производителей процессоров, **Cyrix**, представил свою новую платформу, которую можно описать как гибрид приставки и компьютера. Этот аппарат, который может поступить в продажу по цене менее 1000 долларов, работал на их же процессоре с тактовой частотой более 200 МГц и был снабжен жестким диском и флоппи–дисководом, трехмерным акселератором стандарта **PowerVR** на материнской плате, а также проигрывателем **DVD**. Такая низкая цена этого аппарата была обусловлена невозможностью его дальнейшей модернизации. Пока что ни один производитель не объявил о своих планах выпустить этот аппарат в продажу, да и сам **Cyrix**, похоже, отнесся к нему как к некому эксперименту.

Новости с выставки Nintendo

Каждый год японская компания **Nintendo**, крупнейший производитель игр в мире, проводит специальную выставку, на которой она представляет большинство своих будущих проектов наряду с работами ее партнеров. Этот год не стал исключением, и мы рады сообщить основные новости с этого мероприятия. Самыми главными событиями можно смело назвать премьеру 64-битной игры из серии **Zelda** и перенос японской даты выхода **64DD**, аксессуара для **Nintendo 64**, работающего на записываемых магнитооптических дисках, с марта на июль 1998 года. Что касается игр, которые сегодня разрабатываются под этот аксессуар, то здесь компания не смогла ничем порадовать посетителей, так как при всей грандиозности замыслов, реальных произведений на эту платформу представлено не было. Вместо этого посетителям продемонстрировали несколько их фрагментов, причем только на видео. А так как все они были явно нацелены на Японский рынок, о скором приходе этой технологии в дома американцев и европейцев говорить пока не приходиться. Сами же представители компании пока отказались назвать хотя бы приблизительную дату выхода этого аксессуара за пределами Японии, что породило у некоторых аналитиков мысль о том, что этого может не случиться и вовсе. С другой стороны, представленные **Nintendo** игры на основной аппарат, как всегда поразили присутствующих своим качеством и амбициозностью. Тем не менее и с их выпуском в свет у компании возникли проблемы, так как даты их выхода были снова перенесены на более поздний срок. К примеру, два самых крупных проекта компании, игры **Zelda 64** и **F-Zero X**, были перенесены, соответственно на апрель и июнь 1998 года. Из хороших же новостей можно назвать анонс новой игры от команды создателей **Wave Race**, но теперь на тему сноу-

НОВОСТИ

бординга, а также премьеру следующего проекта **Miyamoto**, трехмерной приключенческой игры по мотивам известного японского мультфильма **«Jungle Emperor Leo»**. Если же говорить о работах независимых издательств, то ничего нового со времен осенней выставки игр представлено не было.

В общем, эта выставка еще раз показала, что хотя у себя на родине **Nintendo 64** пока не смогла привлечь к себе достаточного внимания покупателей и разработчиков, сама компания пока по праву может считаться настоящим лидером в создании видеоигр. А более подробно об основных проектах **Nintendo** на 1998 год читайте в следующем номере нашего журнала.

Детали проекта X

Как уже было сообщено в прошлом номере журнала «Страна Игр», в этом году еще одна крупная компания собирается выйти на рынок игровых систем со своей новой приставкой. Но только сейчас компания **VM Labs**, которая и создала технологию, на которой она будет работать, немного приоткрыла тайну над своим «проектом X». Начнем с того, что несмотря на незнакомое имя, персонал этой компании вряд ли можно назвать новичками в играх. Не будет преувеличением сказать, что основной костяк этой команды составляют выходцы из **Atari**, пионера рынка видеоигр. После провала **Jaguar**, а также покупки **Atari** производителем жестких дисков американской компанией **JTS**, эти амбициозные американцы решили вновь покорить мир, разработав, по их словам, революционную для нашего времени технологию. Переманив к себе бывшего начальника отдела исследований **Sony**, компания **VM Labs** занялась привлечением крупных производителей электроники к своему проекту. По сведениям, просочившимся в прессу, желающих испортить праздник **Sony** оказалось больше чем достаточно, и уже сегодня многие крупные компании готовы вновь попытать счастья на высококонкурентном рынке видеоигр. Тем не менее, конкретных имен пока названо не было, и до сих пор неясно, как именно эта технология будет воплощена в жизнь. По заявлениям же самой **VM Labs** можно понять, что они решили повторить опыт **3DO** по привлечению сразу нескольких производителей к своему проекту. Осталось только дождаться развязки этой истории и посмотреть, сможет ли **VM Labs** претворить все свои задумки в жизнь и не повторить судьбу **3DO** или **Atari**.



M2 жива?!

В это трудно поверить, но после полугода клятвенных обещаний похоронить **M2** как игровую приставку корпорация **Matsushita**, как ни в чем не бывало, представила свой аппарат на токийской выставке электроники. Причем на стенде компании была не только показана законченная версия приставки вместе с джойстиком, которая напоминала собой некий гибрид оригинальной 8-битной **NES**, **Sega Saturn** и **Nintendo 64**, но и две завершенные игры. Первой была обычная стрелялка слева направо в полностью полигонном мире, а вторая – своеобразная игра–караоке, в которой вы можете подпевать полигонной версии одной из самых популярных японских певиц — **Namie Amuro**. Тем не менее, все те проекты, которые были



уже отменены на **M2**, так и не были возвращены к разработке, да и сама приставка в том виде, как она была представлена, уже вряд ли сможет составить достойную конкуренцию следующему поколению игрового «железа». А выйдет ли она когда-нибудь в свет (если это еще кому-то интересно), пока не ясно. В любом случае компания вряд ли станет представлять этот аппарат в качестве игровой приставки, а скорее, сконцентрирует наше внимание на прочих ее особенностях.

Intel анонсирует новый процессор

В начале декабря российское представительство корпорации **Intel** впервые в своей истории провело пресс-конференцию, на которой поделилось с журналистами своими планами на 1998 год. Помимо того, что компания в следующем году планирует практически полностью перейти на производство процессоров **Pentium 2**, которые должны будут вытеснить и стандартные **Pentium** и **Pentium Pro** на соответствующих сегментах рынка, **Intel** официально объявил свой следующий процессор под кодовым названием **Merced**. Этот процессор, который должен будет поступить в продажу в 1999 году, станет настоящим следующим поколением процессоров Intel после **Pentium 2**. Кроме того, что это будет первый процессор от этой компании с 64-разрядной архитектурой, в его производстве будет также использована новая технология 0,18 мкм. С другой стороны, уже начиная с **Pentium 2**, компания планирует выпускать сразу несколько разнообразных конфигураций своих процессоров, чтобы как можно лучше удовлетворить спрос каждого отдельного сегмента рынка.

Что же касается игр, то наибольшее внимание нашего журнала привлекли планы компании оснащать самые массовые модели своих процессоров **Pentium 2** интегрированной графической подсистемой. К сожалению, представители компании пока отказались до конца раскрыть свои планы, так что остается только гадать о природе этой подсистемы, внедрение которой в массовое производство может значительно повлиять на расстановку сил в индустрии.

Sega и NEC – больше чем партнеры?

История следующей игровой приставки от **Sega**, кодовое название которой в третий раз сменилось с **Dural** на непривычное пока имя Катана (все еще рабочее название, которое может измениться), в последнее время вошла в новый поворот. Как становится ясно, за отказом **Sega** от работы с **3Dfx** в пользу **NEC** и его технологии стояли гораздо более серьезные причины, нежели простой японский патриотизм. Являясь одной из крупнейших электронных корпораций мира, **NEC** сегодня имеет интересы практически во всех самых перспективных направлениях этой индустрии, а также производственную базу, которой позавидует даже **Sony**. На этом фоне партнерские отношения этих двух компаний выглядели довольно перспективными, но не более того. Но как оказалось, корпорация **NEC** в этом проекте играет гораздо большую роль, чем просто производитель и поставщик графической подсистемы. Уже сегодня компания, которая значительно увеличила свою долю в разработчике **Power VR**, компании **Videologic**, ак-

НОВОСТИ

тивно начала процесс перевода игр, разрабатываемых под **Highlander (ARC 1)** на игровую приставку от **Sega**, включая такие потенциальные хиты как **Unreal** и секретный проект **Sacrifice** от **Shiny**. Не стоит и говорить, что просто так **NEC** делать ничего не будет и тем более предоставлять **Sega** игры для ее приставки. Но тем не менее, **Sega** пока не намерена превращаться в обычного издателя, и для сохранения своей независимости даже от лучших друзей реальным изготовлением приставок станет **Hitachi**. Тем временем, сама **Sega** постепенно возвращает всех своих основных партнеров по **MegaDrive**, включая **Core Design** (которая готовит целых три проекта к выпуску приставки), **Electronic Arts** и **Shiny**, в лагерь своих приверженцев. Кроме японских отделений **Sega**, а также принадлежащих ей **SegaSoft**, **Adeline Software** и **Visual Concepts**, дружественных разработчиков из **Lobotomy** и **Dreamworks Interactive**, к разработке игр под этот аппарат, который предельно схож по архитектуре с **PC**, кажется, приступили даже сами ребята из **id**, хотя эта информация пока и не подтверждена. С другой стороны, **Sega** приняла на вооружение новую политику перевода своих игр с игровых автоматов. За тот год, пока у приставки не будет явного конкурента со стороны **PlayStation 2**, компания планирует снабжать ее только самыми «крутыми» и последними переводами с игровых автоматов. И именно поэтому игроки всего мира уже точно не увидят на ней гонку **Super GT (Scud Race)** и, возможно, даже простого перевода **VF3**. Что будет предложено взамен **VF**, пока не ясно, но вот вместо **Scud Race** на этом аппарате дебютирует настоящее продолжение нашумевшей 3 года назад гонки **Daytona USA**, разрабатываемое сегодня самим **Yu Suzuki**.

Westwood

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

и массовый рынок

Американская команда **Westwood** планирует вторгнуться на более массовый рынок простых пользователей **PC**, предлагая им приобрести набор карточных игр, в которые можно будет играть через Интернет. Предлагая «случайным игрокам» доступные и простые игры, компания надеется привлечь их сначала в Интернет, а затем непосредственно в мир настоящих компьютерных игр. Кроме этого компания объявила о своих планах выпустить еще целых четыре игры из серии **C&C**, две на **PlayStation** и две на **PC**.

Bullfrog объявляет Dungeon Keeper 2

Английская команда разработчиков **Bullfrog** официально объявила о начале работы над продолжением своего хита этого лета. Игра, которая будет разрабатываться уже без участия Питера Молине (надеюсь, его имя звучит именно так), поступит в продажу в конце следующего года одновременно на **PC** и **PlayStation**. В игре будут учтены нарекания игроков на среднюю для современных игр графику, а также на отсутствие поддержки игры через Интернет. К сожалению, в свете этих событий, команда отказалась от работы над patch'ем к оригинальной игре, который позволил бы играть в нее по мировой сети.

Проблемы в Activision

По сообщениям американских коллег, компания **Activision** столкнулась с неожиданными для себя трудностями. Кроме нескольких увольнений, коснувшихся руководства компании, над судьбой многих разрабатываемых ею игр нависла настоящая угроза отмены или переноса даты выхода. Самым страшным ударом стало свертывание работы над стрелялкой от третьего лица **Apocalypse** для **PlayStation** с Брюсом Уиллисом в главной роли. И хотя сама компания отрицает наличие проблемы, близкие к ней источники сообщили о том, что команда разработчиков этой игры уже покинула **Activision**, а само издательство уже начало поиски новой команды, способной предоставить игре более мощный «движок». Другие же источники поговаривают о том, что вся эта деятельность является ничем иным, как подготовкой к слиянию или поглощению более крупной компанией.

Тем временем, не взирая на возникшие трудности, компания объявила о планах выпуска своих ценных бумаг на общую сумму в 75 миллионов долларов. Эти внешние заимствования пойдут на расширение компании и финансирование существующих проектов.

Core Design объявляет продолжение Tomb Raider

Английская команда разработчиков **Core Design** объявила о своих планах выпустить целых три продолжения своего хита **Tomb Raider**. Первое будет ничем иным, как обычным набором дополнительных миссий к уже существующей игре. Оно поступит в продажу на **PC** и **PlayStation** в начале следующего года. Второе, которое выйдет гораздо позже, будет использовать технологию **Tomb Raider 2**, но в главной роли будет выступать уже мужчина. Третье же, теперь уже настоящее продолжение уже сегодня разрабатывается на некую новую игровую приставку и будет скорее походить на симбиоз **Tomb Raider** и **Mario 64**. Таким образом, выход настоящего **Tomb Raider 3** можно смело перенести на далекий 1999 год.

Heart of Darkness: второе рождение

Самый известный долгострой в истории игр, двухмерная игрушка **Heart of Darkness** от **Amazing Studious** была продана компании **Infogrames** за 1 миллион долларов. Теперь у **Virgin** появилось больше шансов обрести достойного покупателя, а у **Infogrames** – получить дополнительную головную боль.

Eidos публикует Final Fantasy

Издательство **Eidos** Interactive официально подтвердило информацию о том, что оно приобрело права на издание версии **Final Fantasy 7** для персонального компьютера. Тем временем сам автор игры, японская компания **Square**, готовится вновь самолично заняться изданием и распространением своей продукции за пределами Японии, причем уже начиная с апреля 1998 года. Именно тогда истекает их контракт с **Sony**, продлевать который издательство пока не собирается.

Psygnosis помирился с FOA

После возникших разногласий, вызванных неоплаченным использованием некоторых логотипов в игре **F1 97** от **Psygnosis**, администрация формулы один **(FOA)** и авторы этой игры пришли к мирному соглашению. Игра вновь поступит в продажу по всему миру, а **Psygnosis** получит право создавать подобные игры аж до конца 2001 года.

Starcraft отложен

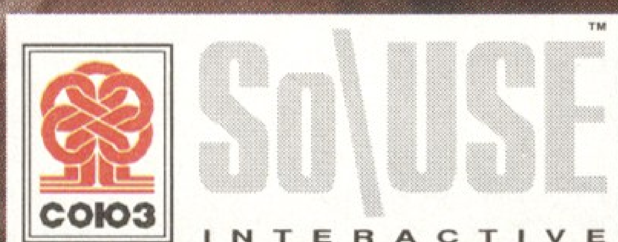
Компания **Blizzard** официально подтвердила слухи о переносе даты выхода **Starcraft** с середины декабря на конец января 1998 года. Упуская возможность выпуска игры в самый «горячий» период года, **Blizzard** не боится потерять возможных покупателей. Стоит напомнить, что их предыдущая игра, **Diablo**, также не была готова к рождеству, однако после него ей была уготована честь стать одной из самых успешных игр уходящего года. **СИ**

СПИСОК ЛОКАЛИЗОВАННЫХ ПРОДУКТОВ

Название игры	**Издатель**	**Локализатор**	**Год**
A IV Networks	I-Motion	Бука	1996
Armored Fist 2	Electronic Arts	ДОКА	1997
Betrayal in Antara	Sierra On-line	Soft Club	1997
Blade Runner	Virgin	Soft Club	1997
C&C: Red Alert	Virgin	Soft Club	1997
Carmageddon	SCI	Бука	1997
Chessmaster 5500 Deluxe	Mindscape	Soft Club	1997
Clash (Схватка)	Leryx LongSoft	ДОКА	1998
Combat Chess (Белое и Черное: Шахматные баталии)	Empire	ДОКА	1997
Conquest	Eidos	Soft Club	1997
Dark Reign	Activision	Soft Club	1997
Deeper Dungeons	Electronic Arts	Soft Club	1997
Dungeon Keeper	Electronic Arts	Soft Club	1997
FIFA 98	Electronic Arts	Soft Club	1997
Guitar Hits Vol. 1 (Гитарные хиты. Том 1.)	Ubi Soft	ДОКА	1996
Guitar Hits Vol. 2 (Гитарные хиты. Том 2.)	Ubi Soft	ДОКА	1997
Half Life	Sierra On-line	Soft Club	1998
Harvest of Souls	Sierra On-line	Soft Club	1997
Imperialism	Mindscape	Soft Club	1997
International Rally Championship (Международный чемпионат ралли)	Magnetic Fields/ Europress	ДОКА	1997
K.K.N.D.	Electronic Arts	Soft Club	1997
Kiyeko and the Lost Night (Киеко и потерянная ночь)	Ludi Media/Ubi Soft	ДОКА	1995
LBA 2: Twinsen's Odyssey	Electronic Arts	Soft Club	1997
Lighthouse	Sierra On-line	Soft Club	1997
Longbow 2	Electronic Arts	Soft Club	1997
M.A.X.	Interplay	Бука	1997
MDK	Interplay	Бука	1997
Moto Racer Special Edition	Electronic Arts	Soft Club	1997
Moto Racer	Electronic Arts	Soft Club	1997
Myth: the Fallen Lords	Eidos	Soft Club	1997
Need for Speed II	Electronic Arts	Soft Club	1997
Network Q RAC Rally Championship (Чемпионат Ралли)	Magnetic Fields/ Europress	ДОКА	1996
NHL 98	Electronic Arts	Soft Club	1997
Nuclear Srtrike	Electronic Arts	Soft Club	1997
Payuta and the Ice God (Паюта и Бог Льда)	Ludi Media/Ubi Soft	ДОКА	1997
Peter Pan (Питер Пэн)	Europress	ДОКА	1996
Populous 3	Electronic Arts	Soft Club	1998
Prisoner Of Ice	Infogrames	Бука	1996
Red Baron 2	Sierra On-line	Soft Club	1998
Seven Kingdom	Interactive Magic	Бука	1997
Shadow Warrior	Eidos	Soft Club	1997
Sierra Pro Pilot	Sierra On-line	Soft Club	1998
Sim City 300	Electronic Arts	Soft Club	1998
Starcraft	Sierra On-line	Soft Club	1998
SWAT 2	Sierra On-line	Soft Club	1998
Swing Свинг	Software 2000	ДОКА	1997
Tom Sawyer (Том Сойер)	Europress	ДОКА	1996
Tomb Raider 2	Eidos	Soft Club	1997
Treasure Island (Остров сокровищ)	Europress	ДОКА	1995
Virtual Pool 2	Interplay	Бука	1997
Wing Commander: Prophecy	Electronic Arts	Soft Club	1997
X-Miles (Чемпионат Ралли: Дополнительные мили)	Magnetic Fields/ Europress	ДОКА	1997

Информация на середину декабря 1997 года предоставлена компаниями Бука, ДОКА и Soft Club.




СОЮЗ
INTERACTIVE

ХРАНИТЕЛЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

*Десять лет тому назад этому человеку пришла в голову идея: создать стратегическую игру, в которой игрок бы полностью контролировал жизнь и судьбу персонажей. Для того чтобы ее реализовать, он в том же году создал свою компанию. Игра положила начало новому жанру компьютерных игр и разошлась по всему миру тиражом в **4** миллиона копий, став одним из десяти наиболее успешных проектов всех времен. Последовавшие проекты также не остались незамеченными, и восемь лет спустя компания была продана за **40** миллионов долларов, а ее основатель создал новую студию, собрал небольшую команду и приступил к своему следующему, самому амбициозному проекту, первые детали которого он поклялся не разглашать до **'99** года...*

*Если вы уже не новичок в области компьютерных игр, то вам наверняка знакомо имя **Питера Молинэ** (**Peter Molyneux**) — создателя таких шедевров, как **Populous** и **Powermonger**, **Magic Carpet** и **Magic Carpet II**, **Theme Park**, **Syndicate** и **Dungeon Keeper**. Покинув ставшую «невыносимо корпоративной и официальной» **Bullfrog Productions**, в **1995** году перешедшую к **Electronic Arts**, Питер решил снова полностью сосредоточиться на разработке и дизайне: вместе с несколькими друзьями он создал «студию своей мечты» — **LionHead Studios**. Пока новорожденная студия занята в основном перестановкой мебели, выбором цвета занавесок и размера кухни, Питер наконец-таки выкроил свободное время и обратил свое внимание на развивающийся восточноевропейский рынок. Застав Питера врасплох в новом офисе **Lionhead**, мы решили не только расспросить его о предыдущих проектах **Bullfrog**, но и узнать его мнение о российских играх.*


Сам Питер

...прежде всего российская индустрия должна быть очень осторожна с большими американскими и японскими корпорациями и не попасть под их влияние или контроль. Чтобы занять достойное место в мире, ваша индустрия должна найти и сохранить свое собственное лицо...

СТРАНА ИГР: Питер, некоторые российские разработчики считают, что для создания игры мирового класса прежде всего необходимо иметь большую команду, в то время как другие говорят, что достаточно и 5-8 человек просто необходим больший опыт. По твоим словам, ты ушел из Bullfrog в LionHead, чтобы вернуть исчезнувшее при корпоративном укладе единство команды и творческую атмосферу. Значит ли это, что ты все еще веришь в потенциал небольших компаний?

PETER: Я думаю, что и маленькие, и большие компании способны создавать прекрасные игры, но только разными способами. Для меня в настоящее время минимальный размер команды — от **6** до **8** человек, просто потому, что этого требуют современные стандарты рынка и помимо дизайнера и продюсера понадобятся два-три программиста и два-три художника. Преимущество небольшой команды состоит в том, что все ее члены без исключения увлечены создаваемой игрой и вкладывают в нее частичку своей личности, что создает необходимую творческую атмосферу и может в результате принести очень свежую и оригинальную игру, не похожую на стандартные жанры. С другой стороны, наверное, никто не будет со мной спорить, что **Final Fantasy VII** — игра мирового класса, а над ней ведь работали почти **100** человек. Хотя для себя я выбрал модель небольшой студии (широко улыбается).

СИ: Многие разработчики с ностальгией вспоминают старые добрые восьмидесятые, когда каждая игра была событием и каждая команда работала ночами напролет, чтобы успеть сделать проект как можно лучше. Насколько, по твоему мнению, обленились твои современные коллеги?

PM: В начале восьмидесятых мы были сильно ограничены низкими возможностями компьютеров той поры, в результате чего нам не оставалось ничего другого, как сосредоточиться на «играбельности». Графика и звук были довольно неважными и простыми в изготовлении, играбельность была самым главным параметром игры.

Сейчас же, когда компьютеры стали такими мощными, появилось очень большое искушение удариться в улучшение внешнего вида проекта и забыть про играбельность — в этом смысле, безусловно, индустрия обленилась, потому что гораздо проще создать красивый клон, который поразит прекрасной графикой, но не предложит ничего нового в смысле играбельности, чем разработать новую игровую концепцию. Именно в этом смысле многие разработчики стали более ленивыми. Проблема в том, что они сначала фокусируются на красивой графике, а уже потом на дизайне. Другая проблема многих разработчиков — то что они недостаточно много играют в собственные игры, что, действительно, свидетельствует о большой лени. Я провел сотни, если не тысячи часов, играя в **Dungeon Keeper**, чтобы достичь требуемого уровня играбельности, но, к сожалению, моему примеру следует не так уж много моих коллег.

СИ: Питер, насколько, по твоему мнению, важен для студии приток «свежей крови» — молодых программистов и художников, обладающих талантом и большим желанием создавать игры, но не имеющих опыта работы в индустрии?

PM: Чрезвычайно важен, потому что именно они приносят энтузиазм и новые идеи. Например, мы в **LionHead** специально искали программистов без опыта работы с играми, которые научатся программировать игры так, как это делаем мы сами, и не принесут с собой разных старых привычек и стереотипов. Я полностью с тобой согласен в том, что приток свежей крови очень важен именно для студий, и скажу, что для меня талант и любовь к играм стоят на первом месте, а опыт — на втором. Хотя часто талант растет с опытом, и надо заметить, что некоторое количество опытных людей все равно нужно в любой команде (*улыбается*).



Сергей КЛИМОВ



Как вы думаете, что скажет лидер Lionhead по поводу этой картинки? ;-)

...Меня можно застать в офисе каждый вечер и на протяжении всех выходных, и это никогда не менялось...

LIONHEAD — ребята не промах... И полевитировать иногда не вредно...

СИ: Ты говорил, что в последнее время обращал внимание на восточноевропейский рынок и даже видел несколько русских проектов, не будем уточнять, каких именно (*Питер смеется*). Каким будет твой совет нашим разработчикам и издателям?

РМ: Я думаю, что прежде всего российская индустрия должна быть очень осторожна с большими американскими и японскими корпорациями и не попасть под их влияние или контроль. Чтобы занять достойное место в мире, ваша индустрия должна найти и сохранить свое собственное лицо — уже сейчас заметно, что русские и восточноевропейские проекты выглядят по-другому, чем все остальные игры, и вам необходимо сохранить эту разницу. Хотя для того чтобы выжить в условиях современной конкуренции, вам придется пойти на определенные уступки и альянсы с большими корпорациями, я надеюсь, что вам удастся ее удержать.

СИ: Питер, сколько поздних вечеров, ночей и выходных ты проводил за созданием игр во времена Populous и как это изменилось сейчас?

РМ: Меня можно застать в офисе каждый вечер и на протяжении всех выходных, и это никогда не менялось.

СИ: Как тебе в голову могла прийти идея Populous? Жажда власти?

РМ: Обычно я создаю игры, в которых мне хотелось бы спрятаться (*смеется*).

СИ: А что насчет идеи для Dungeon Keeper?

РМ: Как и все мои идеи, она пришла мне в голову совершенно необычно — я сидел в автомобильной пробке в Лондоне и думал, как мне нравятся разные фэнтезийные ролевые игры, но насколько ограничен рынок, потому что все новое уже было сделано. Тогда я вдруг подумал: а почему бы не сыграть за плохого парня — Хранителя Подземелья? И я начал думать, как ему, несчастному, наверное, трудно живется, потому что надо как-то контролировать всех этих злых тварей, которым ты не можешь доверять, и надо их как-то заставлять подчиняться... С этой точки открылось так много возможностей, что я уже не мог не сделать игру!

СИ: Как ты думаешь, действительно ролевой жанр оказал в последнее время большое влияние на все остальные и мы увидим вскоре множество разных стрелялок, аркад и стратегий со «способностями», «артефактами» и индивидуальными персонажами?

РМ: Я думаю, что прекрасная ролевая игра **Dungeon Master** положила начало целой серии игр от первого лица, закончившейся **Doom**'ом, который, конечно, не ролевая игра, но корни имеет именно в трехмерной игровой среде ролевых игр того времени. Если представить себе, чего можно ожидать от будущих проектов, перенявших ролевые принципы на более высоком уровне, то, наверное, все большее и большее количество игр будут позволять игроку строить и наращивать определенных уникальных персонажей, разнообразное поведение которых в разных ситуациях может дать совершенно потрясающий эффект.

СИ: Интересно, сможешь ли ты описать ставшую сейчас такой популярной Лару Крофт в двух словах?

РМ: Большая... большие... (*смеется*) Давай лучше так: «маркетинговая мечта» (*улыбается*).

СИ: И последний вопрос: когда мы услышим подробности о твоем новом проекте?

РМ: После такой жуткой задержки **Dungeon Keeper**'а я дал себе обещание, что никогда больше не буду делиться концепцией игры до того, как она не станет хоть чуть-чуть играбельной. Пока я лишь могу сказать, что игра будет называться **Black and White**, что она будет в **true color**, **ultra hi-res** и что будет рассчитана как на одного игрока, так и на нескольких, и на игру через Интернет. Мы также собираемся сделать самый лучший из возможного **AI**, и это будет самый грандиозный из всех моих проектов. Конкретной даты выхода пока нет — как мы говорим, «**as soon as it is playable**» (*улыбается*).

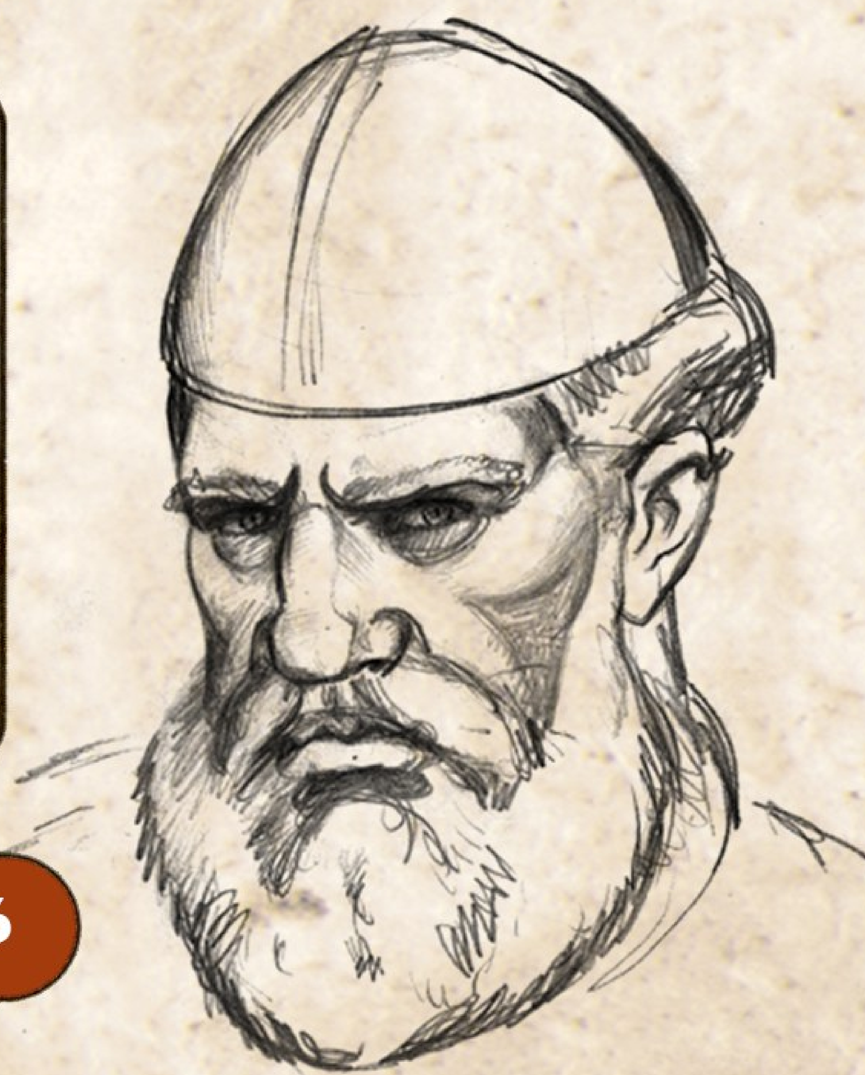
СИ

Сергей КЛИМОВ

RPG: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЮБИМОГО ЖАНРА

Сергей АМИРДЖАНОВ

...В ближайшее время выйдет добрых два десятка великолепных игр, которые должны доставить поклонникам жанра массу удовольствия...



У каждого явления нашего мироздания есть начало и конец. Рождение и смерть — период между ними и составляет сложную, зачастую полную событиями и неожиданными (хотя вполне очевидными) поворотами, а иногда скучную и бедную на сюрпризы жизнь. И так уж получается, что все, что человек создает в своем мире, построено на таких же принципах. Государства возникают и распадаются, заводы строятся и закрываются, автомобили ездят по дорогам, пожирая бензин, а после заканчивают свой путь на свалках. Только технология неудержимо идет вперед и не видно ей пока конца. А вот путь, по которому мы ее направляем, постоянно меняется: возникают новые направления, исчезают старые — значит, жизненный процесс идет.

Компьютерные игры — сравнительно молодое явление, а какой богатой историей они могут уже похвастаться, сколько невероятных открытий, находок и провалов знала индустрия интерактивных развлечений! А среди всех жанров, что составляют ядро множества компьютерных игр, самым живым и изменчивым являются **RPG**. И наверно, потому, что именно игры этого жанра пытаются моделировать настоящие жизненные процессы, «создают миры», по меткому выражению одной уважаемой фирмы. Вот почему для нас так важен этот жанр — ведь он дает простор для человеческой фантазии, обеспечивает небывалую свободу играющему, позволяет погрузиться целиком и полностью в неизведанный прекрасный мир, свободный от стандартных проблем и, соответственно, стандартных решений.

Если говорить о воспитательной роли компьютерных развлечений, то смело могу утверждать, что именно ролевые игры способствуют правильному воспитанию. И чему же они способны научить? Тому, что со всеми проблемами можно справиться с помощью древнего меча и пары заклинаний, тому, что вору живется легче, чем воину? Конечно, все эти моменты в ролевых играх присутствуют, но есть в них и нечто очень полезное, скрытое поначалу за пеленой якобы вседозволенности, предоставляемой ролевушками. На самом деле, многие из этих игр постепенно и очень последовательно доказывают, что далеко не всегда применение оружия оправданно и дает результат, что зачастую общение — ключ к успеху в разрешении проблем. Ролевые игры — это несколько видоизмененные модели человеческого общества, и в них, как и в самом обществе, есть герои и негодяи, мошенники и благодетели, добрые феи и злобные монстры. И право выбора, как обращаться с теми и другими, дается вам.

RPG — один из старейших жанров компьютерных игр, старше него можно считать, наверное, только аркаду, квест и симулятор, при этом в отличие от многих серий игр этих жанров, продолжения старых ролевушек выходят и сейчас. Некоторые из них в корне изменились, претерпев за свою историю много экспериментов, кое-какие просто продолжали свое постепенное развитие, улучшая графику, звук, изредка изменяя игровой процесс. Были, конечно, и такие, что несмотря на колоссальный успех, так и не были продолжены. К подобным знаменитостям относится трилогия **Eye of the Beholder** (*Westwood/SSI*), **Bard's Tale** (*Interplay*) и некоторые другие. Что касается их более жизнестойких конкурентов, то количество выпущенных серий приближается в ряде случае к десятку.

Современные ролевые игры можно поделить на несколько классов. Классические ролевые игры, предоставляющие известную степень свободы в пределах основной сюжетной канвы с неизменными несколькими основными героями, атрибутами, магией, и все это в каком-нибудь огромном фэнтезийном мире, — вот один из типов **RPG**. К таким относятся, к примеру, серии **Ultima** (*Origin*), **Might & Magic** (*New World Computing*), **The Elder Scrolls: Daggerfall** (*Bethesda*) и другие.

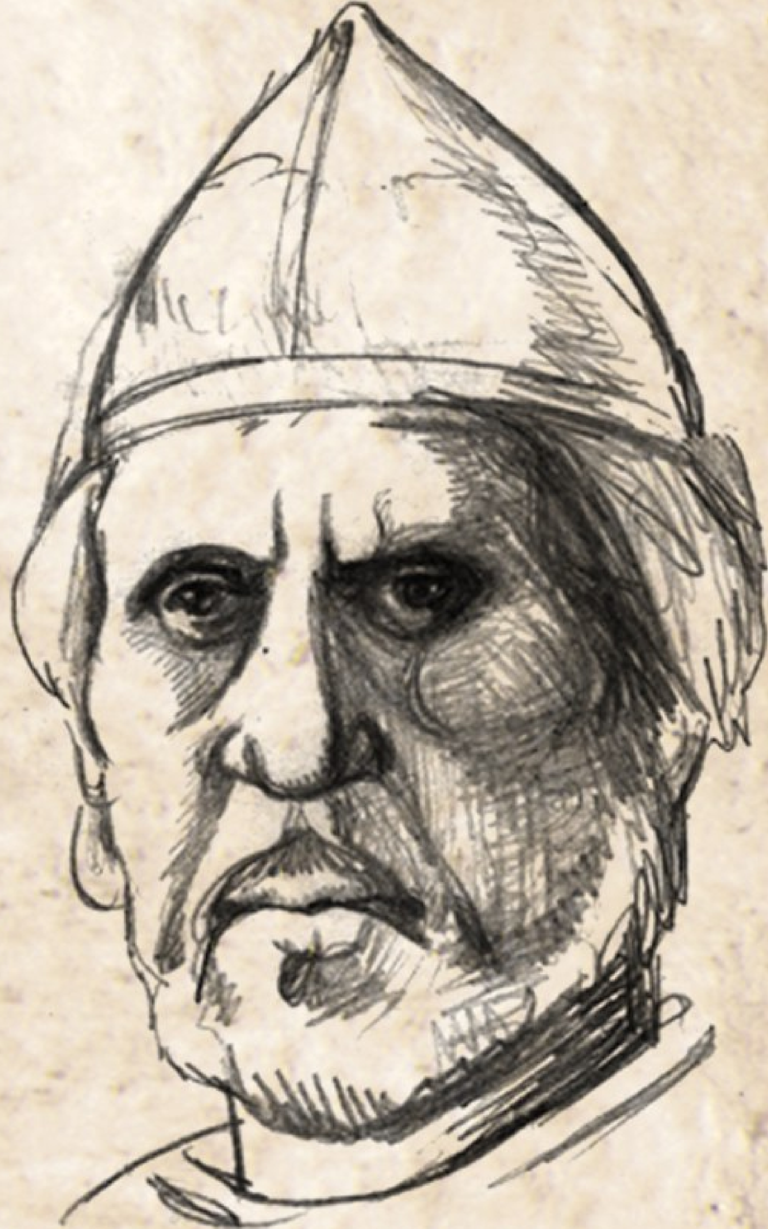
Совершенно иной тип — сюжетные, адвенчурные ролевушки. Такие игры больше ориентированы на развертывание сюжетной линии, в них, как правило, персонажам не дается большой степени свободы, часто сменяются уровни, возврат на которые в дальнейшем невозможен. Фактически все игровые моменты в этих ролевушках сводятся к битвам и поискам необходимых предметов (практически как в квестах). Основой же процесса становится не постепенное накачивание характеристик героя, а больше общение между персонажами и поиск предметов. В данном случае единственное, что может сделать игру по-настоящему интересной — это качественный сюжет и хорошая графика. К такому классу можно отнести серию **Lands of Lore** (*Westwood*), **Betrayal at Krondor** (*Sierra, 7th Level*).

Отдельно хочется упомянуть серию фирмы *Sierra* — **Quest for Glory**. Эти игры совершенно не похожи на остальные: в них сочетается чисто квестовая сторона общения, сложных взаимоотношений между героями, серьезный сюжет, являющийся основой для всех игр серии, но при этом игры полностью сохраняют свою ролевушность. Такой парадокс практически невозможно объяснить, однако в любом случае приходится признать, что мы имеем дело с практически идеальным смешением жанров. Тот самый случай, когда выигрывают и квестовики, и ролевушники. Одни получают разнообразие, другие - особую глубину сюжета и подлинную мотивацию собственных действий.

Третья категория является особо спорной, однако я все же рискну выделить ее в самостоятельную. Как уже много говорилось, игры на приставках сильно отличаются от обыкновенных компьютерных. Особенно резко проявляются эти различия в ролевых играх. Приставочная ролевушка (конечно, хорошая) просто обязана иметь очень хорошо проработанный сюжет, собственную оригинальную систему битв (как правило, пошаговую) и ни с чем не сравнимое качество проработки персонажей. Дело тут не столько в том, чтобы злодей был злодеем, а в том, чтобы было очень хорошо понятно, почему он таким стал, что побудило этого человека или монстра совершать те или иные поступки. Золотое время приставочных ролевых игр было в начале девяностых, в эпоху **Super Nintendo** —именно на этой приставке появились множественные образчики качественных, с душой сделанных **RPG**. **Final Fantasy, Super Mario RPG, Chrono Trigger, Dragon Quest** (*Squaresoft*) —самые известные **RPG** на приставках.

Последняя категория совершенно необычна. Появились первые игры, принадлежащие к этому поджанру, достаточно давно, однако мир заговорил о них всего около года назад. Речь идет о сетевых ролевушках. Сеть напоминает огромное государство, постоянно изменяющееся и растущее. При этом Интернет — государство виртуальное и не имеет ни границ, ни сколько-нибудь серьезно ограничивающих свободу законов. Он способен сокращать расстояния значительно эффективнее любого транспортного средства, т.к. данные передаются с огромной скоростью. Какая же среда может быть более удобной для создания виртуальных миров для тысяч и десятков тысяч жителей?

Первые текстовые ролевушки для Интернет были известны уже пять лет назад, однако оказались слишком скучны для обыкновенных игроков, тем более, что тогда Сеть воспринималась лишь как средство деловой активности и была слишком дорога для обыкновенного домашнего пользования. И только сей-





час, когда на Интернете помешаны буквально все, когда коммерческие фирмы взялись за создание нового поколения сетевых игр с современной графикой и звуковым оформлением, жанр по-настоящему ожил. **Ultima Online** (*Origin*) перевернула наши представления о ролевой игре, предоставив целый огромный совершенно настоящий мир в наше полное распоряжение. Большей свободы действий ролевушки еще не знали. Пусть и в **Ultima** не все хорошо, существуют пока некоторые проблемы, но я уверен — этот жанр ждет большое будущее.

В последнее время разработчики ролевых игр после долгого затишья, продолжавшегося добрых три года, за которые нам скормили только убогие **Stonekeep**, **Anvil of Dawn** и прекрасную, но слишком окосевшую от недоделок **Daggerfall**, наступило наконец время **RPG**. В ближайшее время выйдет добрых два десятка великолепных игр, которые должны доставить поклонникам жанра массу удовольствия. На качественно новый уровень выходит всегда страдавшее в **RPG** графическое оформление, масса новых идей в игровом процессе не оставит жанр стоять на месте, звук наконец зазвучит, сюжеты будут получаться сильнее и интереснее, — одним словом, грядет Возвращение Любимого Жанра.

В этом большом обзоре ролевушек вы сможете ознакомиться или же узнать что-то новенькое о некоторых наиболее многообещающих проектах в жанре **RPG**, готовящихся к выпуску в 1998 году или совсем недавно появившихся на игровом рынке. Мы надеемся, что с помощью нашего журнала вы сможете найти именно ту ролевушку, в которую действительно очень хотите поиграть. Начнем, пожалуй...

ANACHRONOX

...Anachronox полностью трехмерна и будет использовать движок от Quake II, что гарантирует высокое качество графики...

Платформа: **PC**
Издатель: Eidos
Разработчик: **Ion Storm**
Выход: Конец 1998

Среди множества действительно заметных имен в игровой индустрии, таких дизайнерских талантов, как Сид Майер, Джон Ромеро, Крис Робертс, незаслуженно затерялась фигура еще одного выдающегося человека — Тома Холла (Tom Hall), одного из легендарных основателей компании **iD Software**. Именно он был одним из руководителей проектов и вдохновителей и **Wolf3D**, и **Doom**, а потом, уже перейдя в *3D Realms* — **Duke Nukem 3D**. После завершения работы над последней игрой он принимал активное участие в разработке **Prey**, но потом, видимо разочаровавшись в этом проекте, оставил высокий пост в *3D Realms* и вместе с Джоном Ромеро основал новую компанию *Ion Storm*. Первым продуктом их совместной деятельности станет уже вскорости **Daikatana**, но у самого Холла имеются и тайные планы, например, создать ролевую игру на **PC** (некий римейк приставочных шедевров от *Square*) в полностью трехмерном мире и с несколько измененной игровой механикой. Что ж, видимо, пробил час реализовать эти планы.

Сюжет, как и положено ролевушке такого класса, довольно-таки глобален. Космические связи во Вселенной, позволяющие кораблям беспрепятственно и быстро проникать в самые различные миры, были бы совершенно невозможны для исполнения, если бы не таинственные древние артефакты, называемые **Senders**, то есть Отправители. Их сконструировала неведомая инопланетная раса, которая исчезла за много миллионов лет до появления другой разумной жизни и оставила после себя только способ быстрого передвижения по просторам Вселенной. Система Отправителей четко взаимосвязана, а центром ее является **Sender One**, по размерам превышающий целую планету. Внутри него древние когда-то построили город **Anachronox**, где и уединились всей своей расой на многие века. Но толстая оболочка защищенного города не спасла народ Древних от беды, и все они внезапно погибли от странной болезни. Город начал разрушаться, и, наверное, был бы совсем уничтожен временем, если бы не космические торговцы, нашедшие Главный Отправитель, и обнаружившие в нем полуразрушенный город. В результате, **Anachronox** возродился и превратился в торговую столицу Вселенной. Но никто из представителей разных рас, населяющих теперь этот странный город, не знает ни того, откуда он взялся, ни того, что с ними будет дальше. А таится в городе огромная опасность: та энергия, которую выделяют Отправители, перемещается к центру, в сам **Anachronox**, и когда этой энергии станет слишком много...





Материалы к разрабатываемой в Ion Storm игре Anachronox засекречены. Эти три «скетча» — единственное, что мы знаем о внешнем виде героев игры...

Несколько бравых героев во главе с **Sylvester «Sly» Boots** (ничем не прикрытая ирония создателей игры: образно перевести можно как Сталлоне-валенок) являются поначалу просто кем-то типа уличной шпаны, хулиганами, мечтающими о большом романтическом будущем. Затем они оказываются вовлечены в поистине необычайную историю. В результате узнают, что всей Вселенной угрожает смертельная опасность. Не сказав ни слова ни маме, ни папе, они отправляются спасать мир.

Следуя типичной формуле *Square*, *Ion Storm* планируют включить в игру 7 основных персонажей, из которых одновременно в игре будут находиться трое. Каждый из них не просто лист чистой бумаги, а настоящая личность со своими проблемами и заботами. Если не считать того, что всех персонажей в той или иной степени можно считать пародийными героями, все сходится со сценариями от приставочного шедеврокпепателя. Далее система развития практически полностью позаимствована из серии **Final Fantasy**, однако имеется интересное нововведение. Называется оно **Elementor** — комплексная система генерации оружия. А если немножечко понятнее, это значит, что стандартного оружия в игре практически не будет, а именно вы сможете создавать новые его виды, быть настоящим дизайнером, комбинируя различные компоненты и тестируя то, что получится на телах врагов. Холл даже обещает выпустить вместе с игрой специальный редактор оружия с огромным количеством запчастей.

Действие игры происходит в далеком будущем, поэтому особых магических прелестей в **Anachronox** нет, зато имеется возможность путешествий во времени и огромное количество планет, звездных систем и галактик, которые необходимо исследовать.

Anachronox полностью трехмерна и будет использовать движок от **Quake II**, что гарантирует высокое качество графики. Сражения будут происходить в реальном времени, причем посредством возможностей движка будет использоваться перспектива от третьего лица.

Информации пока еще очень немного, однако, учитывая то время, которое Холл намеревается потратить на создание игры, которую, по собственным словам, он всегда хотел сделать, можно с уверенностью сказать, что нас ожидает действительно необычная интересная ролевушка. Все-таки ребята из *id* нас еще не подводили.

СИ

DEEP SIX

...Оригинальной находкой разработчиков стала возможность переключаться в момент сражения в режим реального времени, либо же переходить в пошаговый режим управления своей командой...

Платформа: **PC**
Издатель: Virgin IE
Разработчик: **Heuristic Park**
Выход: Март 1998



Традиционно на рынке **RPG**, во многом из-за специфики жанра, действуют лишь несколько основных производителей, создающих длинные сериалы на базе, как правило, собственноручно придуманных вселенных. В силу того, что разработка ролевых игр ведется не в пример дольше, чем, скажем, аркад или стратегий, то и занимаются созданием **RPG** далеко не все компании, а только хорошо держащиеся на плаву, — ведь время, необходимое для разработки хорошей игрушки, может оказаться критическим для благосостояния молодой игровой фирмы. Поэтому-то нас нечасто балуют настоящими новинками ролевого мира — игрушками, созданными только пришедшими на этот весьма специфический рынок фирмами. На сей раз к почетному списку **RPG**'шников решила присоединиться небезызвестная **Virgin Interactive**, которая после длительного кризиса изменила свою маркетинговую политику и теперь пытается пробиться на новые рынки. Уже сейчас можно точно сказать, что мир **RPG** примет новую игру от **Virgin**. Ведь дизайнером ее является никто иной, как знаменитый **D.W. Bradley** — создатель **Wizardy 5-7**. В своей новой классической ролевушке, сделанной явно по мотивам сериала **Wizardy**, известнейший дизайнер планирует воплотить все мечты любителей ролевушек.

Сюжет, как и положено, раскручивается прямо в ходе игры, и начинается действие с прямо-таки не слишком привлекательного поиска магического меча, которым захотелось экипироваться вашим героям. Вполне понятно, что только мечом поиски не ограничились, и вместо хорошего магического оружия вы сталкиваетесь с Абсолютным злом — лордом Смерти (**Lord of Death**), который также не прочь захапать в свою коллекцию этот примечательный артефакт.

Игровой процесс отнюдь не ограничивается мрачными подземельями, настолько типичными для старых ролевушек, и теперь вы сможете прогуливаться и по земле, а не только под землей. Наземные ландшафты обещают быть необычайно красивы, выполненные в полностью трехмерной графике, они действительно будут очень хорошо смотреться. Леса, поля, реки и озера, замки и деревни и, конечно, пещеры, подземные лабиринты с блуждающими по ним в поисках пищи монстрами, —набор доступных мест явно неплох даже для такого масштабного проекта. Имеется даже огромный древний храм, спрятанный от любопытных глаз на удаленном острове.



Весь мир **Deep Six** живет по законам средневековья, поэтому особенно совершенных технологий вам найти не удастся; более того, следует быть осторожным в употреблении магии. Оригинальной находкой разработчиков стала возможность переключаться в момент сражения в режим реального времени, либо же переходить в пошаговый режим управления своей командой. Теперь молотиться со слабыми монстрами можно прямо с лету.

Противники же посложнее требуют большего тактического участия с вашей стороны, поэтому пошаговый режим здесь предпочтительнее. Разработчики обещают, что оба режима будут хорошо сбалансированы и совершенно одинаковы по сложности, так что проблема выбора того или иного варианта — лишь дело вкуса игрока.

Deep Six полностью поддерживает многопользовательскую игру, включая как соединения двух компьютеров по модему, так и игру в сети или даже в Internet одновременно для по крайней мере **16** человек. Многопользовательская версия тесно переплетена с собственно игровой, поэтому вы можете спокойно использовать в сетевых баталиях того персонажа, которого вырастили в **Single Player**. Таким образом, герой становится не просто пушечным мясом, которого совершенно не жалко, а каким-то довольно знакомым существом, за моральным и физическим ростом которого вы следили все последнее время.

Дизайнерский талант **D.W. Bradley** никак не мог пропасть даром, и это прекрасно, что этот замечательный человек вновь занимается ролевушками. Прежде всего, для нас, поклонников **RPG**, ведь чем больше хороших игрушек, тем лучше. А в марте таких игрушек станет по крайней мере на одну больше.

СИ

MOTHER 3 (EARTHBOUND 64)

Каково это — жить вместе с героем игры параллельно? Оставьте его спать в каком-нибудь лесочке, а сами отправляйтесь спать, не забыв синхронизировать часы 64DD с обыкновенным временем...

Платформа: **Nintendo 64 (64DD)**
Издатель: Nintendo
Разработчик: **Nintendo**
Выход: 1998

Ни для кого уже не секрет, что позиции **Nintendo** как ведущей приставки для ролевых игр после выхода **Nintendo 64** сильно пошатнулись. Причина проста — объем памяти картриджа, используемого для этой приставки, еще вроде бы достаточен для аркад или гонок, но чудовищно мал для таких огромных игр, какими обычно являются RPG. В лагерь к противнику, к **Sony**, переметнулись уже две самых лучших команды, создававшие ролевушки, — **Square** и **Enix** — и пусть ушли они не окончательно, но все же ролевушек на N64 делать не собираются.

Вполне понятно, что **Nintendo**, стараясь привлечь разработчиков на свою платформу, широко рекламирует дополнение к приставке — **64DD**, устройство для считывания и записи магнито-оптических дисков общим объемом 64 Мбайта, которого вполне достаточно уже для того, чтобы не экономить на текстурах и добавлять к играм качес-





твенное музыкальное сопровождение. Как символ начала нового времени — возвращения самых лучших **RPG** — первой игрой, представленной на **64DD** станет **Earthbound 64** или **Mother 3** (в Японии). Необходимо отметить, что после знаменитых серий **Dragon Quest** и **Final Fantasy**, игры сериала **Mother** пусть и имеют несколько меньшую популярность, но обладают ничуть не меньшим количеством достоинств. А третьей серии, похоже, уготована участь образно выражаясь, «убить» саму **Final Fantasy VII**, пользуясь очень простой формулой: больше сюжета, больше свободы, больше персонажей, больше графики и так далее. И действительно, почти в каждом аспекте **Earthbound 64** превосходит свою именитую соперницу. Заметнее всего это проявляется в графике, которая в игре полностью трехмерная со всеми доступными степенями свободы передвижения и чудовищной интерактивностью окружающих обьектов. В **Mother3** вы наконец сможете узнать, как растут деревья, и действительно увидеть, как они растут. Количество персонажей и **NPC** действительно огромно, и заметьте, среди них практически нет случайных прохожих, наделенных разработчиками одной-двумя фразами, которые они обязаны систематически выдавать при обращении.



Проблему скучности прохождения игры одним главным героем **Nintendo** также решила, причем весьма оригинальным способом: вы можете выбирать из десяти различных героев, причем делать это в начале каждой из частей игры, что позволяет вам, фактически, пройдя **Mother 3** всего один раз, попробовать всех героев. Что же касается размеров игрового мира, то они поражают даже человека, игравшего в **FF7**. Ну что там — несколько континентов, два десятка городов, пяток пещер да пара деревушек! Здесь же вы можете путешествовать по десяткам огромных, полностью трехмерных миров. Одним из действительно революционных нововведений в **Earthbound 64** является режим игры в реальном времени, несомненно привносящий много интересных элементов в игровую механику.



Каково это — жить вместе с героем игры параллельно? Вечером оставьте его спать в каком-нибудь лесочке, а сами отправляйтесь спать, не забыв синхронизировать часы **64DD** с обыкновенным временем. Утром проверьте своего героя — он уже проснется, умоется, оденется и с радостью будет посматривать на восходящее солнце. Если, конечно, ночью его никто не съест. Если не ускорять течение времени и все переходы осуществлять вручную, то игра займет у вас около **10** лет — именно столько времени бесконечных странствий по мирам **Mother 3** предусмотрены сценарием. Если же вы не располагаете таким временем, то «быстренько» пройти ее можно за **60** часов, и то только в том случае, если вы являетесь экспертом в **RPG**. Похоже, что путь, которым следует **Nintendo** уже многие годы, не только преподнося миру новые технологии, но и открывая новые направления в самих играх, еще раз докажет свою правильность. С такой игрой у **64DD** нет никаких шансов стать провальным проектом. И в Японии, на ключевом рынке компании, где **Sony** перехватила у **Nintendo** большую часть пользователей, приставку должно ждать большое будущее. С США и Европой сложнее, так как **RPG** явно не пользуется столь же большой популярностью на этом рынке и требуется еще хотя бы одна игра уровня **Super Mario**, чтобы заставить американцев и европейцев раскошелиться на новый аксессуар. Этим проектом может стать и **Super Mario II**, и любая другая игра, — главное, чтобы она была достойна высокого звания марки Nintendo. Что же касается **Earthbound 64**, то ее ждет успех. Скорее всего, умопомрачительный в Японии и весьма солидный в остальном мире.

СИ

FINAL FANTASY VII

...несомненно, FF7 на данный момент является самой технологически совершенной RPG...

Платформа: **PC**, **PlayStation**
Издатель: Sony
Разработчик: **Square**
Выход: Сентябрь 1997 (середина **1998** для **PC**)

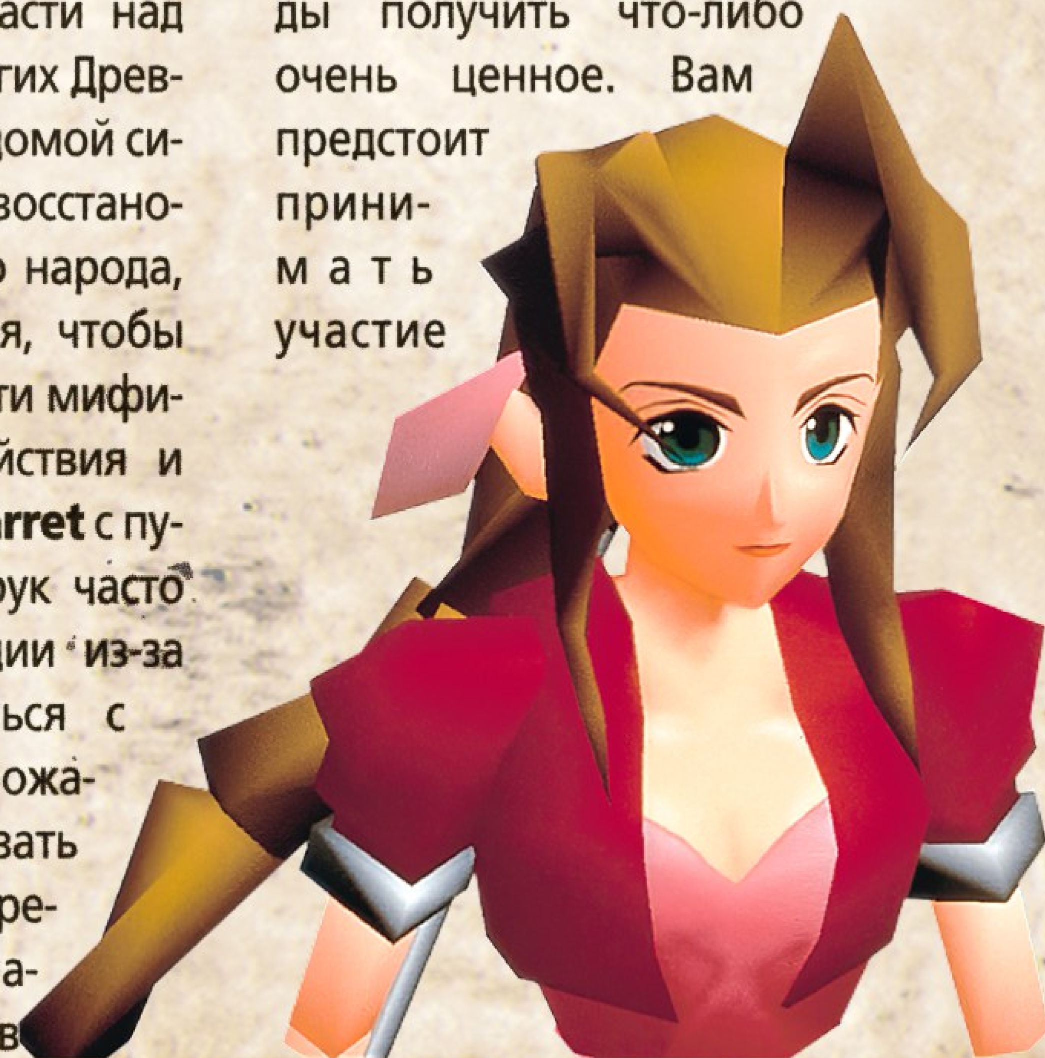
Да-да, не удивляйтесь, опять мы вернулись к этой эпохальной приставочной ролевушке. И повод имеется немаловажный: **FF7** переезжает на персональные компьютеры. Об этой игре наш журнал писал уже очень и очень много, несомненно, **Final Fantasy** на данный момент является самой технологически совершенной приставочной ролевушкой, и даже на **PC** она должна смотреться великолепно.

Итак, небольшая группа борцов за свободу **Avalanche** («Возмездие») ведет настоящую войну с огромной корпорацией **Shinra, Inc**, которая использует свою неограниченную власть, чтобы выкачивать из планеты источник ее энергии и всей магической силы — **Mako Energy**. В результате, то, что начиналось как что-то вроде бунта, превращается в борьбу за судьбу целого мира.



Игра просто огромна, и вам потребуется много дней, чтобы пройти ее до конца, при этом она содержит немало интересного, чтобы поддерживать заинтересованность игроков. Как это принято в приставочных ролевых играх, в **FF7** уделено значительное внимание взаимоотношениям персонажей, а также самим героям, их характерам и мотивации их действий. Каждый из них имеет свою собственную историю: главный герой, бывший напарник некоего **Sephiroth**'а, пытается разыскать его и понять, что движет злодеем, жаждущим власти над миром; **Aeris**, одна из немногих Древних людей, обладавших неведомой силой и мудростью, пытается восстановить в памяти историю этого народа, понять, что от нее требуется, чтобы помочь спасти планету и найти мифический мир вечного спокойствия и счастья; грубый и смешной **Barret** с пулеметом вместо одной из рук часто попадает в сложные ситуации из-за своего неумения обращаться с людьми, тем не менее, он обожает свою дочь и готов растерзать каждого, кто пытается ей навредить. Он тоже скрывает драматическую историю того, как в молодости по его вине погиб лучший друг. И так далее, и так далее.

Ресурсы **Final Fantasy** на развертывание драматических сюжетов и подсюжетов просто неисчерпаемы. Добавьте к этому массу засекреченных территорий, разбросанные по таким территориям магические предметы, огромное количество различнейших монстров — от безобидных на вид комариков до шаров, способных размножаться во время боя и драконов, так и полыхающих на вас огромными облаками пламени. А каковы лягушки, которые способны своим неистовым пением заворожить вас и даже самостоятельно превратить в себе подобного — ну чем не классические сирены? Еще в **Final Fantasy** включено множество мини-игр, позволяющих неплохо расслабиться, и в подарок после победы получить что-либо очень ценное. Вам предстоит принимать участие





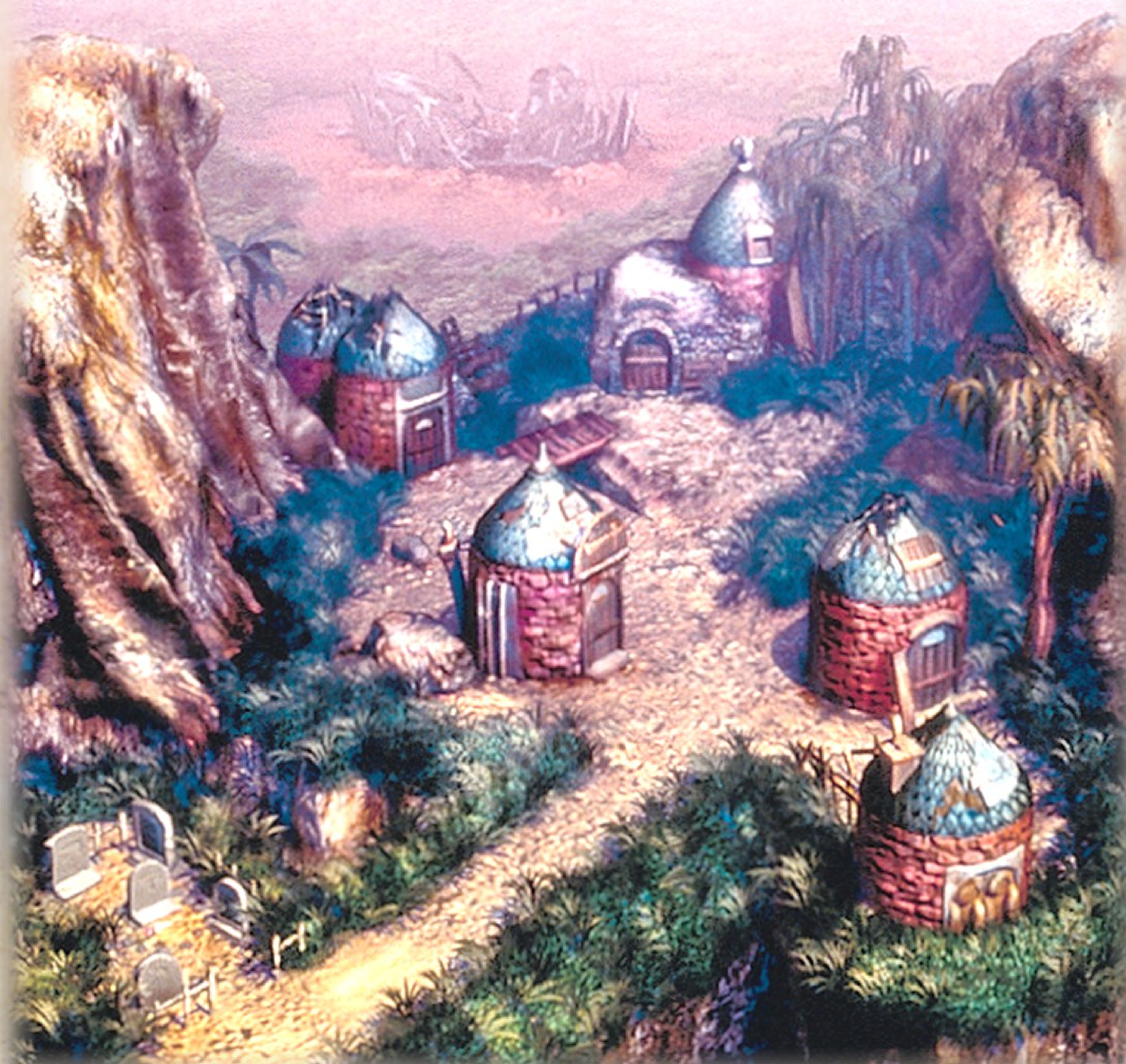
в заездах на цыплятах на иппродроме, в соревнованиях по приседаниям, нужно будет на мотоцикле уходить от погони.

Список доступной магии также чрезвычайно богат: вы можете использовать простые и сложные заклинания, причем источник магии (материя) является воплощением живой энергии планеты и со временем способен расти, приобретая все новые свойства. Имеется также материя, которая способна призвать вам на помощь мифические существа: богиню Шиву, пронизывающую противника ледяными вихрями, или же ифрита, прожигающего все вокруг смертельным огнем. Титаны, одины, даже гигантские цыплята (в **Final Fantasy** просто культ цыплят), — все они рады помочь вам в борьбе со злом.

Бои реализованы в трехмерной полигональной графике в пошаговом режиме. Этот же движок используется и в путешествиях по мировой карте. Собственно же исследования помещений, городов, заброшенных шахт, парков аттракционов, пещер и лабиринтов происходят на фоне заранее отрендеренных фонов, при этом фигурки персонажей все равно остаются полигональными.



Версия на персональном компьютере будет отличаться улучшенной графикой, переделанной под разрешение **640x480**, и поддержкой трехмерных акселераторов. Так как спецэффектов в игре используется очень и очень много, **3Dfx** без работы не останется. Также небольшие перемены ждут и звуковое оформление. К сожалению, до полноформатной музыки на **CD**-треках разработчики пока не дошли (слишком уж много мелодий — не умещаются), но зато **midi**-музыка зазвучит на современных звуковых платах с волновым синтезом хоть куда, значительно лучше, чем на **PlayStation**.





Все говорит о том, что игра станет хитом и на другой платформе. Три диска, до отказа набитые не видеороликами, а настоящей графикой собственно из игры, несомненно поднимут ваше настроение очень надолго и полностью погрузят вас в волшебный мир **Final Fantasy**. Пришло время приобщаться к истинным ценностям!

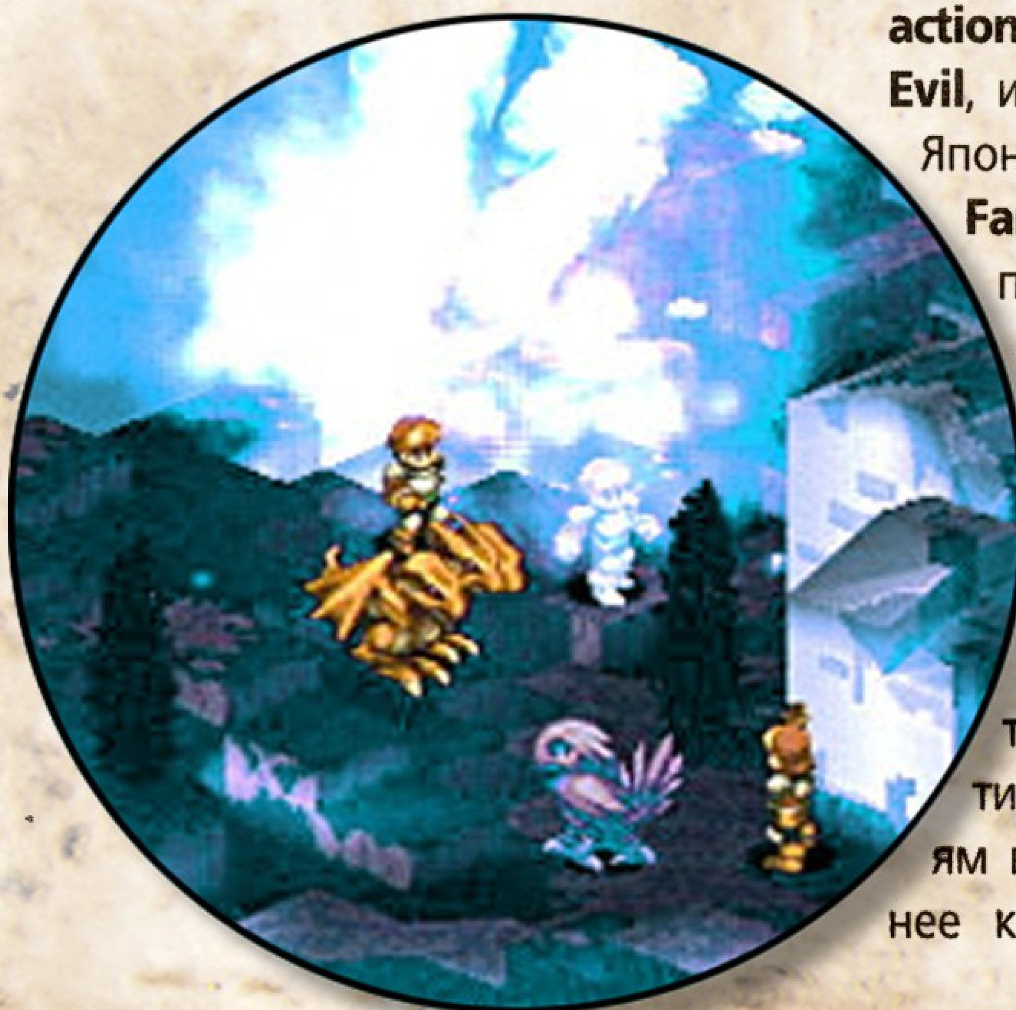
СИ

FINAL FANTASY TACTICS

...Иначе говоря, FFT — это некая ролевая стратегическая игра...

Платформа: PlayStation
Издатель: **Sony**
Разработчик: Squaresoft
Выход: **Весна 1998**

Известный и очень популярный сериал **Final Fantasy** в скором времени дополнится крайне интересной игрушкой. Причем очень не похожей на все предыдущие серии и в то же время остающейся верной своей изначальной концепции. Дело в том, что **Square**, видимо, в данный момент находится в состоянии поиска новых жанров или хотя бы дополнений к своим исключительно качественным и интересным приставочным **RPG**. Об этом говорит и **Parasite Eve**, являющаяся сплавом классической ролевушки и **action** в стиле **Resident Evil**, и уже вышедшая в Японии **Final Fantasy Tactics**, предлагающая всем любителям жанра попробовать себя не только в умении пользоваться магией и просчитывать ходы противника, но и в способности к тактическим решениям в условиях более-менее крупного сражения.





Иначе говоря, **FFT** — это некая ролевая стратегическая игра. Вполне рациональный вопрос: действительно ли **RPG** и правда ли стратегия? Ответ, полагаю, вы дадите сами, прочитав эту статью.

FFT погружает нас в очень запутанный мир борьбы за власть в одном отдельно взятом королевстве. Разумеется, очень сказочном. Правда, средства, к которым прибегают претенденты на королевский престол ради окончательной победы над противниками, весьма и весьма жестоки и совсем не сказочны. После долгой серии заговоров и убийств, битв, сражений и побоищ, побеждает, наконец, один злобный демон, свергнувший вроде бы неплохого короля **Yavalice**. Но он, похоже, не останется на троне надолго. Двенадцать героев — рыцарей, которым покровительствуют стихии знаков Зодиака — приходят в королевство, чтобы опять развязать древний клубок противоречий в государстве...





Ролевые аспекты игры по-настоящему размашисты и щедры на различного рода заклинания, предметы, артефакты, оружие и прочую атрибутику. Достаточно только сказать, что одних заклинаний в **FFT** около четырех сотен. У каждого из героев свои особенности, все они подразделяются на классы: кто-то становится воином, кто-то предпочитает уничтожать врага меткой стрельбой из лука, другие выбирают магию. Последний же класс героев вообще предпочитает в битвах не участвовать, а занимается только тем, что изобретает новые магические приемы.

Предполагаются и более значительные различия, связанные с астрологическими параметрами персонажей. По этим характеристикам определяется сочетаемость героев и их способность эффективно взаимодействовать. Кое-какие сочетания неприемлемы, так как персонажи будут просто ненавидеть друг друга и потратят время на бесконечные перепалки и драки, забыв про свои обязанности. Все это вносит в сюжет много интересных поворотов, увеличивает количество игровых измерений, так как теперь при компоновке войска вам придется учитывать еще и эти особенности персонажей.

Свобода действий здесь, как и во всей серии **Final Fantasy** практически не ограничена, и вы можете выполнять задания и влипать в неприятности практически в любой последовательности. Важным элементом игры является поиск древних артефактов — камней зодиака, способных значительно увеличить вашу силу.

Система накопления опыта и увеличения характеристик схожа с остальными играми от **Square**, а вот в бою имеются существенные отличия. Так как теперь героев в вашем распоряжении имеется весьма значительное количество, то и стандартные ролевушные опции бесконечного поливания противника магией отходят как бы на второй план. В **FFT** вам необходимо прежде всего правильно построить свое войско, разумно распоряжаться им во время сражения, выбирать различные оборонительные и наступательные тактики — одним словом, играть уже не в ролевушку, а фактически в стратегию. Этот элемент игрового процесса и является определяющим в **FFT**, так как удельный вес боев в игре значительно возрос, а сюжетная линия теперь во многом определяется вашими успехами или неуспехами на поле боя.

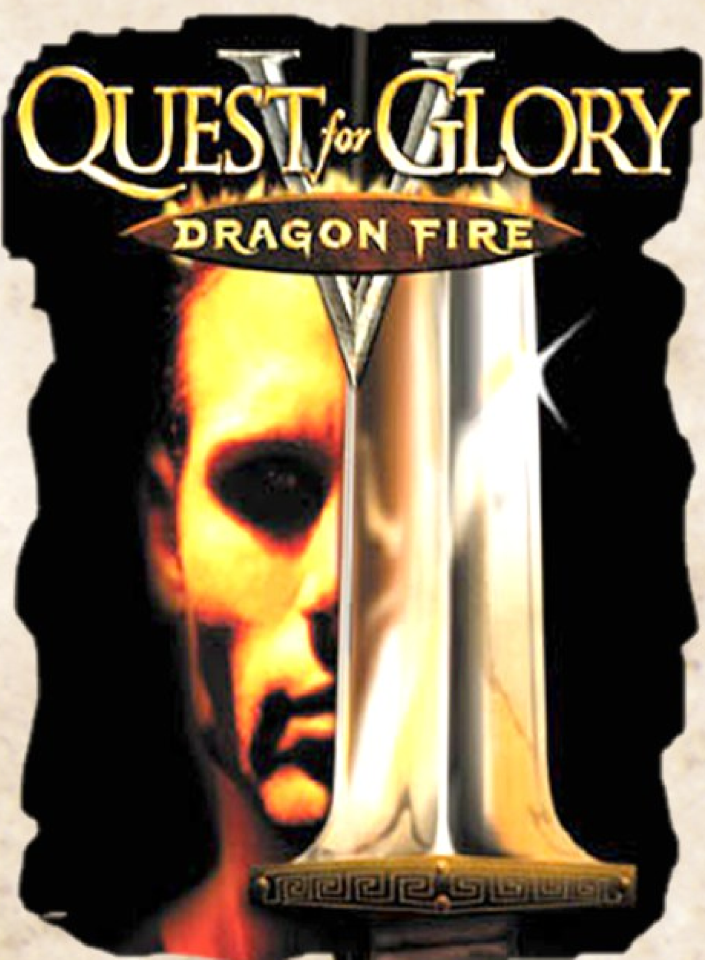
FFT — действительно необычный представитель жанра, причем выпущенный законодателем мод в мире приставочных **RPG**, что делает эту игру фактически новой вехой в истории этой категории игр. Японская версия уже произвела на игроков значительное впечатление, вскоре и мы сможем насладиться этой игрушкой на более понятном для нас языке (английском).

СИ

QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE

Такой ... действительно ролевой и реально квестовой игры ... индустрия никогда не видела...

Платформа: **PC**
Издатель: Sierra
Разработчик: **Lore Cole**
Выход: Февраль 1998



Sierra сделала себе имя на квестах, этот факт неоспорим. Приключенческие игры от этой компании всегда выделялись чем-то особенным: поначалу это были технические и творческие новации, тщательная проработка сюжетной линии, эксперименты с интерфейсом, графикой и так далее. И пусть сейчас игрушки этой компании уже не похожи на прежние шедевры (признаться, они стали значительно хуже), никто все равно не может обвинить эту компанию в том, что она боится экспериментировать. Лучшим примером этому является совершенно необычная серия игр, запущенная еще в **1990** году. Она, как и многие другие адвенчуры компании, носит в своем названии фирменную частичку «**Quest**», но на самом деле, квестом не является. Серия **Quest for Glory** — одна из самых успешных и оригинальных в истории кровосмешения жанров. Такой сбалансированной, действительно ролевой и реально квестовой игры игровая индустрия никогда не видела. Игра пережила и с успехом выдержала три переделки (каждый раз на новый манер с новым сюжетом и персонажами), и вот теперь, после четырех лет затишья, **Sierra** возвращает нас в сказку под названием **Quest For Glory: Dragon Fire**.

Как ни печально, компания, только что возродив сериал, тут же спешит его хоронить и обещает сделать пятую серию заключительной. То есть поход за славой, длившийся добрых семь лет, будет закончен и искомое получено. И правда, в результате сюжетных завихрений и перипетий в очередном Квесте, главный герой оказывается ни много ни мало, главой государства, личность которого окружена почетом и славой. Чего же еще желать настоящему Герою? Но до этого только предстоит добраться, а поначалу о подобной развязке даже подумать странно.

Как всегда, наш вечно безымянный герой приходит в новую страну — на сей раз это **Silmaria**, где-то в средиземноморье. И — вот случайность — оказывается, что король этого замечательного государства недавно трагически погиб. Жители обеспокоены ухудшением обстановки: то соседи объявляют войну, то урожаи плохие, — сплошные напасти, словом, да еще и огромный черный дракон по кличке Огонь появился, грозит вообще всех поубивать. Народ в стране живет очень демократичный и поэтому предоставляет каждому право стать монархом. Необходимо только выдержать ряд простых испытаний: врагов победить, непогоду усмирить и дракона выгнать. Нужно отметить, что желающих оказывается немало и среди них, конечно, затесался наш вечно жаждущий славы герой. Он будет пытаться выиграть этот странный конкурс, а конкуренты будут, разумеется, всячески мешать. Такая вот завязка.



Как обычно, выбор класса героя ограничивается тремя стандартными разновидностями персонажей: вор, маг, воин. К чести разработчиков можно импортировать персонаж из старых игр, вот только сомнительно, что у игроков до сих пор сохранились старые **save**'ы. По крайней мере, возможность имеется, и на том спасибо.

Суть игры, в общем, не изменилась: путешествия, драки, общение с персонажами, сбор предметов и огромное количество фольклорного юмора, адаптированного для медленно соображающих американцев, что его, в принципе, не портит. Вообще, сюжетная линия диктует нашему персонажу более жесткую политику, однако с любой сюжетной ветки в любой момент можно свернуть, и, тем не менее, все равно игра сильно стала напоминать **Sierr**'овское изложение «Подвигов Геракла».

Из значительных изменений, помимо, конечно, улучшенной графики, можно отметить несколько переделанную технику сражений. На сей раз они будут происходить не на отдельном экране, а прямо на фоне игрового ландшафта, и станут менее аркадными. Количество же заклинаний, к сожалению, сильно не увеличится: по-прежнему доступно около полутора десятков, из которых реально используются лишь **5-6** штук. Интереснейшим дополнением станет **multiplayer**-режим, позволяющий сражаться за освободившийся трон одновременно трем-четырем игрокам, с помощью сети или модема. Фактически, этот ре-



жим представляет собой нечто вроде локальной версии **Ultima Online** и должен быть интересен всем ролевушникам, не обладающим быстрой связью для игры в вышеупомянутый шедевр **Origin**.

Пусть пятый Квест и станет последним, но все же проводить одну из любимых игр следует как положено — залпом из всех орудий. Глядишь, и передумает **Sierra** оставлять нас без охоты за славой.

СИ

RETURN TO KRONDOR

...только для игровых эпизодов было создано более 2000 различных местоположений, одно другого красивее...

Платформа: PC
Издатель: 7th Level
Разработчик: **7th Level**
Выход: Весна 1998

Объединение

усилий известных фэнтезийных писателей с талантливыми разработчиками компьютерных игр еще никогда не приводило к плохому результату. К тому же и популярность продукта на порядок увеличивалась с использованием известной фамилии на коробке с игрой. **Betrayal at Krondor** остается одной из лучших ролевых игр и навсегда внесена в книгу почета компьютерной индустрии как раз во многом благодаря стараниям Рэймонда Фейста — автора вселенной **Midkemia**, в рамках сюжета которой и создана была эта игра фирмой **Dynamix**.

Вскоре после выхода **BK** фирма **Sierra**, выступившая издателем данного проекта, выразила желание самостоятельно продолжать выпуск серии игр уже под другим названием и с другой сюжетной линией —**Betrayal in Antara**. Совсем недавно эта игрушка появилась и, необходимо отметить, ни по игровому процессу, ни по графике она ни на шаг не продвинулась со времен **BK**.



А сам Фейст передал лицензию на изготовление игр по собственным романам фирме **7th Level**, и вот, после двух лет разработки, **Return to Krondor** должна скоро появиться.

Признаться, все ожидали выхода игры летом 1997 года, однако по каким-то причинам выход был отложен еще на девять месяцев (видимо, именно столько времени понадобится разработчикам, чтобы создать что-то новое и необычное). Пока же поделимся новой информацией.



Как известно, сюжет игры разворачивается вокруг пропажи артефакта церкви Ishap (главное божество в мире **Midkemia**) — **Tear of the Gods** — помогающего монахам в общении с всевышним. Артефакт оказывается настолько ценен, что очень многие охотники за сокровищами пытаются добыть его со дна моря, где он находится в затонувшем корабле. Особенно эта реликвия необходима колдуну **Sidi**, который, собственно, и спровоцировал катастрофу, в результате чего **Tear of the Gods** пошел ко дну. Ваша роль в игре также сводится к тому, чтобы достать его с морского дна, однако по ходу сюжета главные персонажи оказываются вовлечены в трехсторонний конфликт, который выливается в противостояние с древнейшим порождением зла — более древним, чем все боги **Midkemia**. На протяжении десяти частей, на которые разделен игровой процесс, вы будете управлять одновременно пятью персонажами, однако состав отряда будет периодически меняться, так что





наскучить бойцы вам не успеют. Каждый из них, помимо участия в разрешении общего конфликта, должен справиться с собственными проблемами, и очень желательно, чтобы каждый из героев к финалу подошел с уже разрешенной главной задачей. Однако это необязательно, и игру можно закончить множеством различных способов.

Путешествия по стране ведутся в перспективе от третьего лица — как в режиме карты (переходы на большие расстояния), так и в собственно «локейшнах». Техническая сноровка программистов из **7th Level** позволила выделить из двухмерного мира игры почти полное третье измерение. Картинка выглядит почти как в **Resident Evil** или **Ecstatica**, но значительно глубже и правдоподобнее. Это не считалось бы достижением, если не учитывать того, что не только фоны и окружающая героя обстановка отрендерены заранее, но и сами персонажи также являются пусть и очень похожими на трехмерные, но анимированными спрайтовыми фигурками. На самом деле происхождение фигурок героев абсолютно то же, что и самих фонов - все они были созданы в редакторах трехмерной анимации, а потом были вживлены в игровую среду уже на правах стандартных спрайтов. Так вот, большое уважение к разработчикам вызывает именно то, насколько правдоподобно и реалистично передвигаются персонажи. Все повороты фигуры, изменение перспективы выполнены на самом высоком уровне.

Таким образом, **7th Level** добилась настолько реалистичного поведения объектов в игре, что их можно сравнить с полигональными моделями, однако при этом сохранился стиль персонажей, стиль всей игры, который непременно бы исчез, заменись псевдотрехмерные обьекты настоящими уродливыми угловатыми полигонами.

Betrayal at Krondor всегда славилась идеальной проработкой сражений, и **RK** в этом ничуть не уступает своему знаменитому предшественнику. Как и ранее, бои происходят в пошаговом режиме, унаследованном серией еще из настольных ролевушек. Однако на сей раз возможностей у персонажей значительно прибавилось. В сражении



каждому из пяти персонажей можно выбрать определенную тактику: один из героев может прикрывать других (особенно магов), другой — отвлекать врагов своими постоянными нападениями, третий же — заняться лечением раненых, четвертый — гасить магией всех противников и так далее. Во время боя можно пользоваться любыми предметами, находящимися в вашем распоряжении, передавать оружие от одного героя к другому, даже заниматься переэкипировкой, однако на все эти занятия будут тратиться драгоценные ходы. Во время битвы можно даже использовать особенности ландшафта, на котором этот бой происходит, например, прятаться за деревьями, камнями, холмиками. Также крайне интересен такой момент: осуществлять дополнение личного боекомплекта за счет имеющегося в распоряжении поверженного противника имущества можно прямо во время боя, единственным условием является то, что один из врагов (у которого вы и собираетесь проводить изъятие ценностей) действительно мертв.



Мир **RK** предельно реалистичен, и если, к примеру, на ваших героев совершается нападение с целью ограбления, то вы не сразу неожиданно попадете на экран сражения, но обязательно увидите монстров или шайку разбойников, крадущихся к вам. В этом случае вы всегда успеете решить, что рациональнее в данный момент — побег или драка. Если часто убегать от воров и жуликов, то репутация у вас сложится соответственная — как в среде этих самых воров (которые теперь будут стремиться вас постоянно доставать), так и среди мирных жителей. Какие же вы герои, если не можете хулиганов образумить?

Магическая система игры включает более шести десятков различных заклинаний, что для ролевушки весьма и весьма много, так что простор для использования магии имеется большой. Более того, в некоторых местах имеются алхимические лаборатории, в которых вы можете всегда попытаться создать свои собственные заклинания и экспериментировать с уже имеющимися. В ряде случаев подобные нахимичивания будут давать весьма неплохой результат.

О размере игрового пространства вы можете судить по тому, что только для игровых эпизодов было создано более **2000** различных местоположений, одно другого красивее. Для сравнения: количество локейшнов в стандартном квесте обычно не превышает двух-трех сотен.

Return to Krondor просто обязана стать выдающейся игрой — ведь все компоненты успеха в ней имеются. Несмотря на значительное присутствие чисто сюжетных моментов и сравнительно небольшую степень свободы действий (игра фактически разрезана для этих целей на десять кусочков), **RK** должна быть достаточно интересна даже фанатам «свободных» **RPG**.

СИ



MIGHT & MAGIC VII: MANDATE OF HEAVEN

Серия

...создатели решили отказаться от приема случайной генерации характеристик персонажей, поэтому заняться доведением персонажей до совершенства придется лично вам...

Платформа: **PC**
Издатель: 3DO Studio
Разработчик:
New World Computing
Выход: Начало 1998 года

Might & Magic всегда считалась одной из самых успешных и качественных в истории ролевых игр. То, что по мотивам **RPG** можно создать успешную, действительно очень качественную стратегию, говорит очень о многом. Перерыв в серии самой **M&M**, длившийся более четырех лет, объясняется как раз тем, что **New World Computing** была увлечена созданием лучшей пошаговой стратегии на сегодняшний день. Весьма преуспев на этом поприще и перейдя во владение к растущему отделению 3DO, занимающемуся исключительно играми, компания решила вернуться к истокам серии, и поэтому **Might & Magic VII**, будучи совершенно новой игрой, покажется многим старым поклонникам этого сериала весьма ностальгическим продуктом.

Сюжет шестой части забрасывает нас в довольно древние времена, в мир, называемый **Enroth** (знаком он многим игрокам по серии **Heroes of Might & Magic**). Завязка такова.

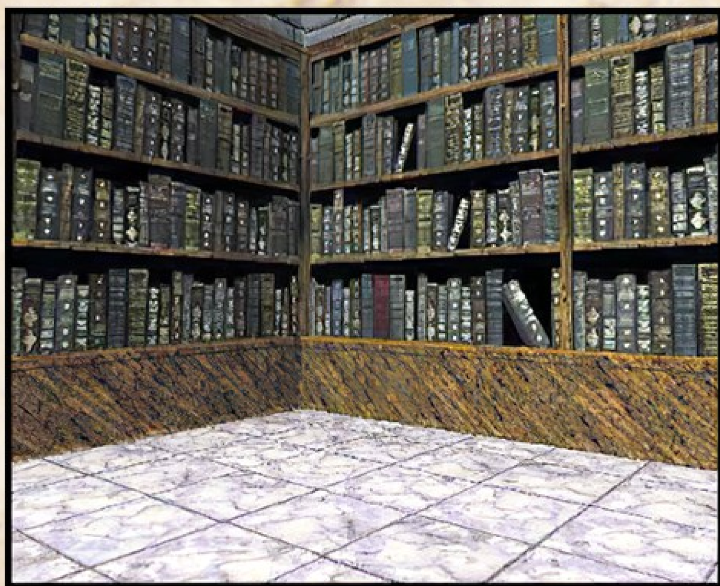
Внезапно исчезает добрый король Роланд, и никто из живущих в его королевстве не может его найти. Проходит некоторое время, и на королевство обрушивается целая волна напастей — землетрясения, наводнения, плохая погода, мор скота. Масштаб и количество этих бед заставляют жителей усомниться в случайности стихийных бедствий. Вдобавок ко всему, неизвестно, откуда появляются свирепые демоны, которые уничтожают землю и воруют крестьян. Масштабы их деятельности таковы, что приводят в ужас все население. В результате, все более укрепляется мнение о том, что с момента исчезновения Роланда правящая фамилия с сыном Роланда во главе (ему всего десять лет) потеряла **Mandate of Heaven** — древнее право на властвование. Народ перестает доверять собственному правителю и желает новой власти, способной избавить его от несчастий...



Во время налета демонов (они всегда приходят с небес и первым делом сжигают место атаки дотла) четверо детей случайно избегают судьбы всех остальных жителей поселения. Они спасаются в лесу и находят приют в старом храме. Дети еще не знают, что избраны судьбой для того, чтобы вернуть доброе имя королевской семье **Ironfist** и помочь народу справиться с источником зла. Им остается только вырасти и набраться немного опыта, после чего уже с вашей помощью им придется выполнить свою задачу.

Итак, четыре героя должны спасти страну. В шестой части **M&M** создатели решили отказаться от приема случайной генерации характеристик персонажей, поэтому заняться доведением











персонажей до совершенства придется лично вам. Делается это, в принципе, по стандартной схеме: сначала выбор класса героя, а затем перераспределение очков с целью повышения тех или иных атрибутов. Далее происходит выбор дополнительных вторичных умений, таких как, например, способность взламывать замки, находить засекреченные места и так далее.

Магическая система также подверглась некоторым изменениям — теперь существует всего девять различных классов магии, с помощью сочетания комбинаций которых и можно создавать самые разные заклинания. Вот эти девять классов: **Fire, Earth, Water, Air, Spirit, Mind, Body, Dark, Light**. Если применить сочетание, например, огненной магии и земной магии, то можно получить огненный шар, который способен нанести намного больше повреждений, чем стандартный огонь. Естественно, возможности сочетания магических категорий не ограничиваются такими примитивными примерами — существует целый ряд сложнейших комбинаций, действие которых вы сможете попробовать в игре. **Might & Magic** гарантирует, что действие таких комбинаций всегда будет вполне осмысленным, даже если ваш набор не совпадает с рассчитанными ранее сценариями. Таким образом, в игре вам не встретятся фразы героев о том, что он не в состоянии выполнить ту или иную комбинацию, эффект будет всегда, но какой — совершенно неизвестно.

Многие классы магии доступны не всем персонажам. Например, самые мощные — **dark** и **light** — могут быть созданы только теми персонажами, класс которых подразумевает хорошее развитие в магической отрасли. Различного рода магия широко вовлечена не только в битвы, но и в решение загадок игры, однако это не означает, что без какого-либо определенного заклинания или персонажа пройти то или иное конкретное место невозможно. В игре всегда можно найти несколько путей решения проблемы, поэтому всегда стоит попробовать воспользоваться доступными вашим героям предметами и магией.

Для M&M 6 создано два совершенно различных движка: первый — для подземных путешествий и сражений, а второй — для странствий на открытом воздухе.







С чисто технической стороны новая игра также предоставляет немало новшеств, которые несомненно должны понравиться ролевушникам, давно уже рвущимся в полноценное третье измерение. Для **M&M 6** создано два совершенно различных движка: первый - для подземных путешествий и сражений, а второй — для странствий на открытом воздухе. Соответственно, и назначение, и технология для каждого из движков совершенно различны. Метод, примененный **New World Computing** в данном случае, необычен, но совершенно правилен. Для надземных ландшафтов определяющими факторами при генерации изображения является небо, погодные эффекты (а они обязательно будут присутствовать в игре), сложная неровная территория, качественные текстуры на поверхностях. При этом совершенно необязательно уделять слишком много внимания проработке персонажей и детализации помещений. Достаточно лишь того, что они имеются. В лабиринтах же главное — не перспектива, а правильность изображения стен и объектов. Здесь основой движка становится детальная проработка монстров, их анимация, техника передвижения, плавность собственно игрового процесса. В обоих случаях, правда, честно трехмерными, полигональными, остаются только ландшафты, а анимация персонажей, по мнению авторов игры, слишком сложна, чтобы ее реалистично вытянула полигональная графика. Поэтому все монстры и **NPC** в игре выполнены в спрайтовой графике высокого разрешения. В принципе, от этого **M&M 6** только выигрывает. Изобразить монстра Шамблера, слепив его из каких-нибудь **200** полигонов, каждый может, а вот сделать из этого же количества материала реалистично выглядящего человека значительно сложнее. При этом игра не тормозит и не требует трехмерного акселератора. Самым красивым несомненно является «верхний» движок, который очень похож на симуляторный, только с видом не сверху, с какого-нибудь самолета, а снизу, из глаз главного героя. Впрочем, возможности полета в игре также имеются — ведь драконы на земле **M&M** еще не перевелись.



Бои ведутся теперь в реальном времени, впрочем, если кому-то больше нравятся старые пошаговые, есть возможность включить и **turn-based** режим.

Главным достоинством новой игры является независимый от игроков изменяющийся мир. Он по-настоящему кажется живым, и, вне зависимости от ваших действий, на полях королевства трудятся крестьяне, города населяют рабочие и торговцы, во многих точках карты ваш ждут **NPC**. Нет, не ждут, они тоже живут своей жизнью, и если, к примеру, вам необходимо разыскать какого-нибудь свидетеля, то стоит поторопиться — ведь недоброжелатели могут его и убрать. Таким образом, **Might & Magic VI** погружает вас в совершенно иной, отличный от реальности мир, в то же время настолько реальный, что в существование его очень легко поверить.

Вне сомнений, эта игра будет весьма достойным продолжением классической серии, которая уже одиннадцать лет привлекает к себе поклонников RPG, а теперь и стратегий по всему миру. Кстати, разработчики утверждают, что на основе Might & Magic VI, а позже и седьмой части этой игры, будут созданы Heroes of Might & Magic III и Might & Magic Online - вполне достойное продолжение и так великолепной пошаговой стратегии и серьезный конкурент Ultima Online. Остается только дождаться. **СИ**

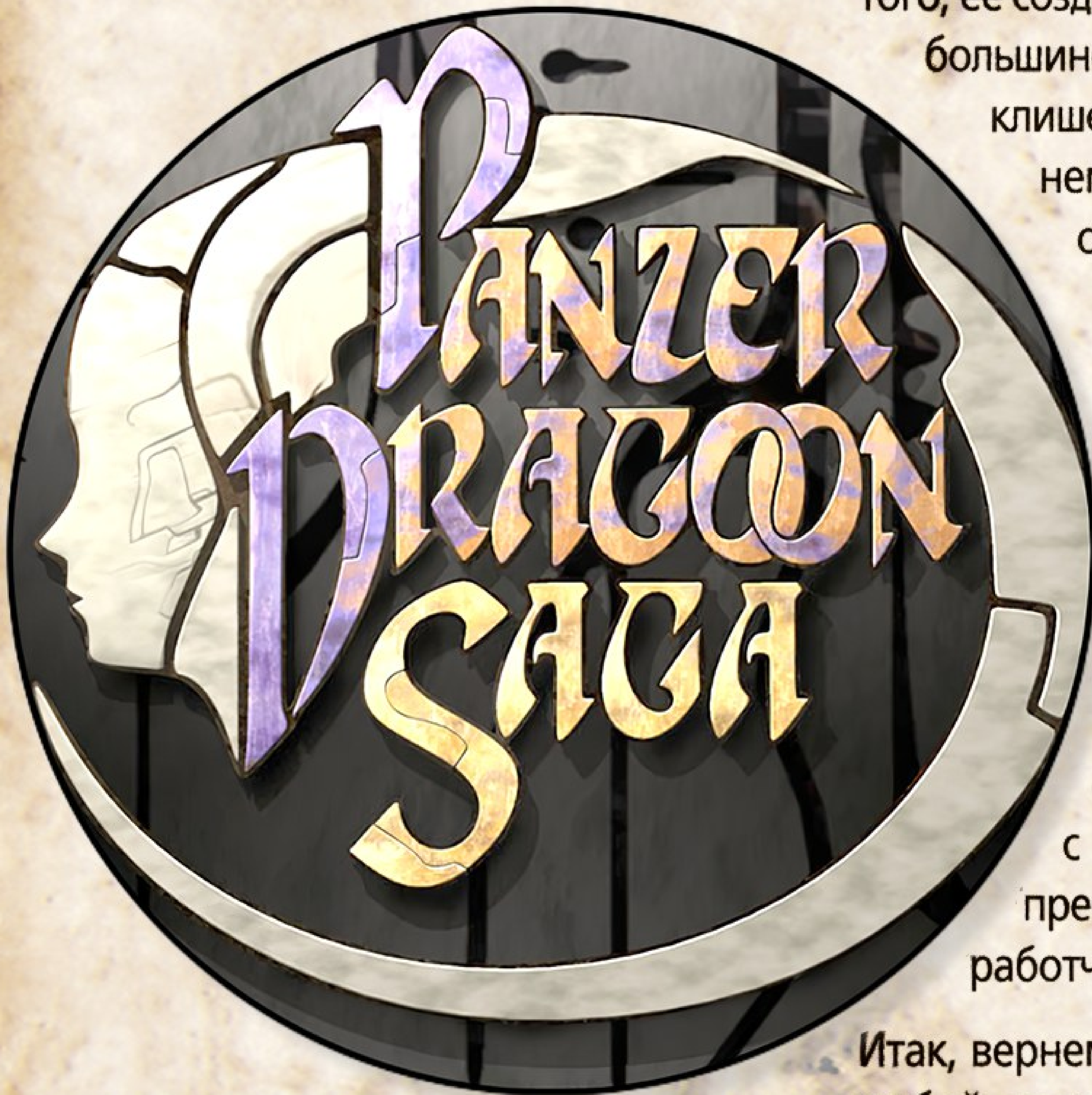
PANZER DRAGOON SAGA

...Panzer Dragoon Saga обещает стать одной из самых продолжительных ролевых игр нашего времени...

Платформа: **Saturn**
Издатель: Sega
Разработчик:
Team Andromeda
Дата выхода: Май-июнь 1998



Одной из первых классических **RPG** нового поколения, дорогу которым открыла **Final Fantasy 7**, должна стать совместная разработка японского отделения **Sega** и команды разработчиков **Team Andromeda — Azel: Panzer Dragoon RPG**, или в англоязычном варианте **Panzer Dragoon Saga**. Но в отличие от признанной классики от **Square**, данная ролевая игра должна стать не просто очередным продолжением успешной концепции, а по-настоящему новым и оригинальным продуктом, способным действительно открыть новые горизонты в данном жанре. Все дело в том, что впервые в классической японской ролевой игре все действие будет протекать в трехмерном мире, причем эта трехмерность будет вплетена в сам игровой процесс, а не будет являться простым веянием времени. Кроме того, ее создатели решили отказаться от большинства привычных жанровых клише, представив миру одну из немногих приставочных RPG, ориентированных на более взрослую публику. И пусть вас не смущает тот факт, что предыдущие игры этой серии были хоть и очень стильными, но все-таки простыми стрелялками. Ведь даже **Square** когда-то начинала свою деятельность именно с игр этого жанра, пока не превратилась в ведущего разработчика ролевых игр в мире.



Итак, вернемся к самой игре. Основой любой японской ролевой игры всегда была ее история, и **Panzer Dragoon Saga** не станет исключением. И если первые две игры как бы приоткрывали окно в загадочную вселенную **Panzer**'а, то в этой игре нам посчастливится узнать о ней все или почти все. Главный герой игры, молодой охотник **Edge**, вместе со своими товарищами совершал раскопки древнего города в надежде найти один из таинственных амулетов погибшей цивилизации. Но правителям империи, по приказу которой они и совершали свои поиски, лишние свидетели были не нужны. И после нахождения амулета все они должны были быть уничтожены. И уже когда все товарищи **Edge**'а были убиты, ему на помощь прилетел дракон. Спасая главного героя от неминуемой гибели, он показывает ему видение другого «реликта», на поиски которого они и отправляются вместе.

И поиск этот будет не из легких. Раскинувшись на четырех дисках, **Panzer Dragoon Saga** обещает стать одной из самых продолжительных ролевых игр нашего времени. Несомненно, основное место на них будет отведено высококачественным видео-заставкам и великолепным музыкальным композициям, которыми славились и предыдущие игры этой команды, но так как все остальное в игре генерируется в реальном времени, о настоящих размерах игры пока можно лишь догадываться.

Но совсем не это делает **Panzer Dragoon Saga** такой многообещающей игрой, так как и музыка и видео могут только улучшить игровой процесс **RPG**, но никак не сделать его. Гораздо интереснее посмотреть на все те нововведения, которые **Sega** пытается привнести в этот достаточно консервативный жанр. И на их перечисление может просто не хватить места.

Во-первых, разработчики игры отказались от привычного вида на происходящее. Вместо стандартного вида сверху, в игре используется теперь уже общепринятая перспектива от третьего лица - и в боях, и при путешествиях.



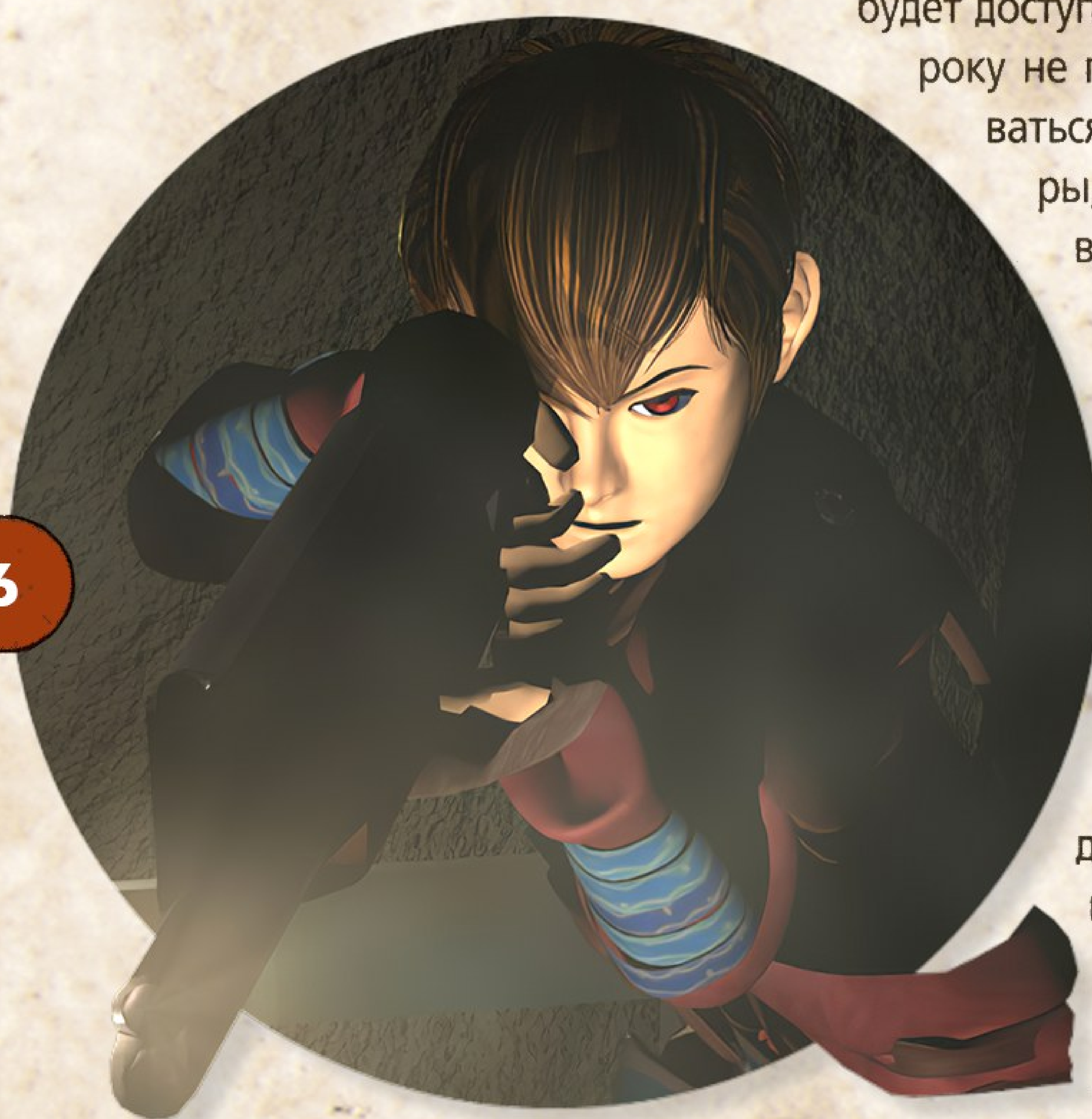




Борис **РОМАНОВ**

...вы реально сможете перемещать дракона во время боя, уходя от атак или выбирая лучшую позицию для нанесения удара. В остальном же это настоящий RPG'шный бой с псевдопошаговой системой ввода команд, когда ваше перемещение также считается ходом.

Во-вторых, сами персонажи и мир игры ушли от стандартного «мультяшного» вида. **Edge** уже совсем не тот привычный герой-ребенок с огромной головой и гигантскими глазами. Да и его окружение можно скорее назвать фантазийным, но уже не сказочным. Все в игре имеет реальные пропорции, что лишает игру уже привычных условностей предыдущих **RPG**. Город не представлен домиком на карте мира, а является полноправной его частью. Да и путешествие между городами уйдет от схематичного передвижения персонажа по карте к более логичному полету в реальном времени. Да, именно полету, так как основную часть игры вы проведете на спине дракона. Только лишь в городах, где не грозит опасность, вы сможете покинуть спину своего товарища. Для того чтобы не затруднять ориентацию в трехмерном мире игры, вам, конечно, будет доступна карта. Но и без нее игроку не придется особенно волноваться, так как все объекты игры, с которыми можно будет взаимодействовать, будут автоматически отмечаться на экране. Это может быть и человек, с которым можно поговорить, а также и предмет, разбив который можно что-либо получить. Также будут отмечаться и практически все доступные для исследования места. Система боев наверно впервые будет пользоваться полученной свободой, которую дало использование трехмерного движка. В отличие от той же **Final Fantasy 7**, вы реально сможете перемещать дракона во время боя, уходя от атак или выбирая лучшую позицию для нанесения удара. В остальном же это настоящий **RPG**'шный бой с псевдопошаговой системой ввода команд, когда ваше перемещение также считается ходом. Наличие же в игре всего двух активных персонажей компенсируется тем, что, как и в предыдущей игре этой серии, вы сможете сами вырастить своего дракона. Только в этот раз количество вариантов роста будет намного большим. И именно этот факт способен сделать прохождение игры каждый раз новым.



Все четыре (!) диска игры будут дополнены высококачественным видео.





Но не все так гладко в этом проекте, как хотелось бы. Выход данной игры уже в который раз откладывается, что можно, конечно, понять, учитывая амбициозность всей этой затеи. К моменту написания этой статьи у **Sega** пока был готов всего один диск, причем только на японском языке. А так как в игре предполагается использовать огромное количество текста, скорого перевода на английский язык также ждать не приходится. И наверное самой главной проблемой этой игры является тот факт, что она выходит на недостаточно распространенный за пределами Японии формат, что сделает ее практически недоступной большинству российских игроков. Но если перевод на персональный компьютер **Final Fantasy 7** будет успешным, то можно будет смело предположить скорое появление и этой игры на гораздо более доступной нашим игрокам платформе. А стоит ли эта игра всего этого внимания, мы сможем узнать только в начале следующего года.

А пока придется просто набраться терпения и ждать.

СИ









REVENANT (FORSAKEN: THE THRALL OF CHAOS)

...приходится признать, что Eidos купила... хорошую ролевушку и как ни старается загнуть ее под... Diablo, все равно из Revenant получается куда более оригинальный продукт...

Платформа: **PC**
Издатель: Eidos
Разработчик:
Cinematix Studios
Выход: Весна 1998



Волна клонов, к сожалению, докатилась и до **RPG**. Хотя, конечно, определенные плюсы есть и в этом — значит, жанр популярен, раз уж не только энтузиасты-ролевики делают такие игры. Вот и «плагиатор и клонмейкер года» (посмотрите на **Tomb Raider**) **Eidos** решила, что с ролевушками она что-то затянула. Слишком долго не выпускала значит. Какая у нас самая популярная ролевая игра на данный момент? **Diablo**? Значит, будем делать **Diablo**, только круче и лучше. Остается только купить подходящего разработчика.

Таковой нашелся. И из скромного, чисто ролевушного, хиппового такого проекта **Forsaken** родился навороченный «глава нового семейства ролевушек» **Forsaken: the Thrall of Chaos** (а недавно переименовался в **Revenant**). За период разработки игра четыре раза меняла название: то из-за недовольства **Eidos** по поводу «неблагозвучности и малопродаваемости», то из за проблем с авторскими правами. Однако вроде бы пока игра называется так, как называется статья. Когда выйдет — узнаем наверняка.



При всем желании автора как можно сильнее насолить **Eidos**, приходится признать, что купила она все-таки хорошую ролевушку и как ни старается загнуть ее под третий теперь уже **Diablo** (второй **Blizzard** уже некоторое время сам делает), все равно из **Revenant** получается куда более оригинальный продукт.



Основным недостатком всей Дьявольской истории являлся сюжет. Да, были какие-то квесты, отрывочные сведения от кузнецов да владельцев лавок, но глобального приличного сюжета не было. Вполне понятно, что первым делом разработчики **Revenant** придумали сюжет и, кстати, вполне приличный. Действие игры происходит на острове **Ahkuilon** (я лично смог произнести правильно только после пятикратного внимательного прочтения), который раздирается междоусобицей прямо-таки на части. Враждующих сторон имеется три штуки, и одна из них нанимает нашего героя **Locke**, молодого, но многообещающего воина, чтобы спасти дочь государя от религиозного культа, маги которого своими чарами заколдовали бедную девушку и заставили ее примкнуть к их мерзкой компании. Разумеется, правитель мгновенно обвинил своих соперников в заговоре против него и поклялся уничтожить вредителя. Но вот в чем загвоздка: доказательств никаких, да и к тому же противников тоже двое, и каждый из них до такой степени ненавидит двух других, что ни о каком сотрудничестве или совместном заговоре между ними и речи идти не может. Стало быть, следует определить, кто наследницу сокровищ королевских с пути праведного сбил, чарами околдовал и государя оскорбил. Естественно, как и положено в ролевушках, с этого сюжет только начинается, а что будет дальше, выяснится в процессе.

Главный герой — тоже, как выясняется, не бездушная молотящая сила, а Человек с большой буквы. **Locke** — один из последних представителей древней расы магов-воинов, защищавших покой обитателей острова веками, до тех, естественно, пор, пока не воцарились три тирана с их надоевшей уже всем враждой. Именно тогда представители этой расы начали таинственным образом исчезать, и нашему герою предстоит выяснить, кто повинен в гибели расы, которая всегда выступала за равенство и стабильность и, что самое важное, обеспечивала их. В результате, выяснится, что все три монарха имели к процессу вырождения древних самое непосредственное отношение. Как, почему — разработчики **Revenant** нам этого пока не раскрыли. Ничего, тем интереснее играть будет.



Несмотря на очевидную сходность игрового процесса с **Diablo** (который и получил такое широкое распространение благодаря своей исключительной простоте — не в пример остальным **RPG**), **Revenant** не настолько примитивен, как его вдохновитель.

Существует несколько классов героев, каждый из которых способен использовать до пяти различных видов оружия, применяя три варианта атак, различных для каждого персонажа. Развитие персонажей ведется по системе навыков, а не уровней. То есть за хорошее владение мечом вам никак не удастся заполучить повышение магического статуса, а классное метание **fireball**'ов никак не поможет улуч-









Сергей **АМИРДЖАНОВ**









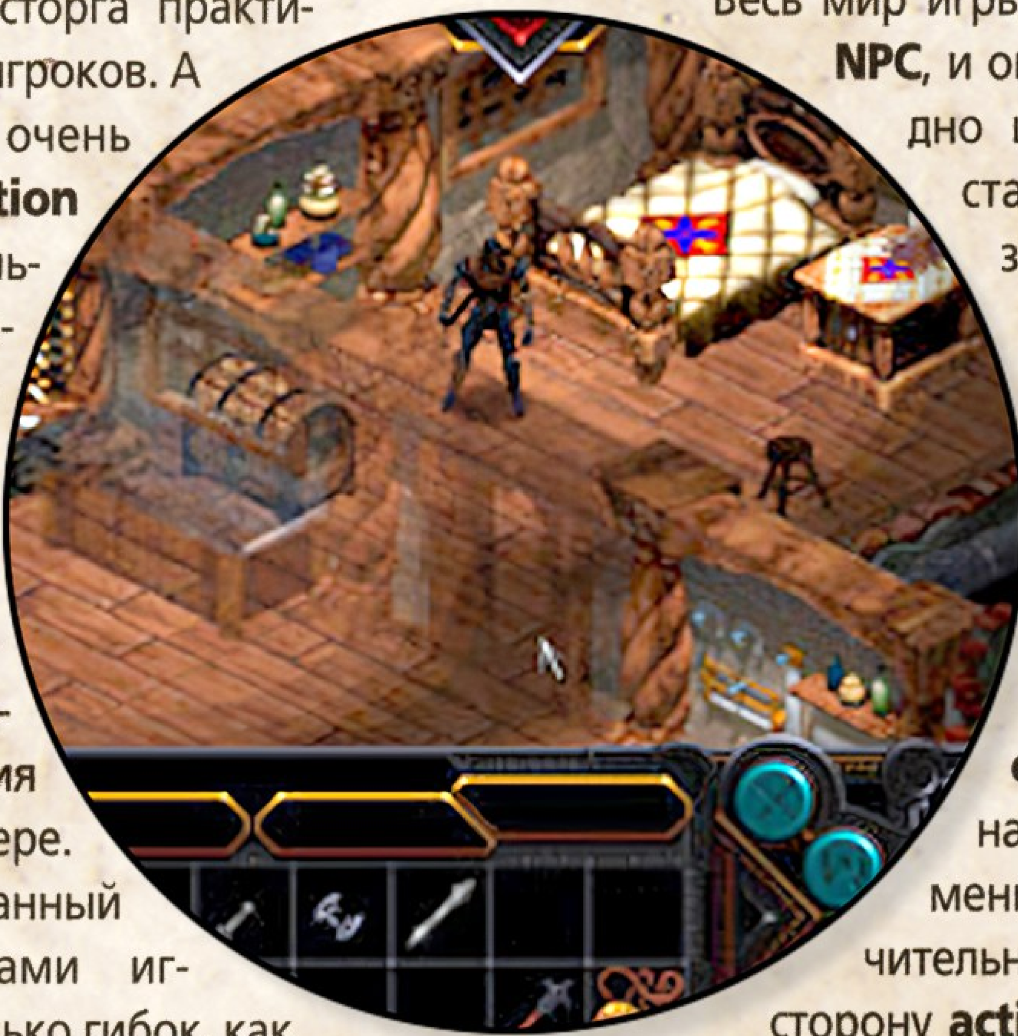






шить защитные характеристики. Такой переход в сторону большей ролевушности никак не может не приветствоваться фанатами **RPG**, которые, в большинстве своем, **Diablo** просто презирают.

Создатели игры решили отказаться от идеи случайной генерации лабиринтов, тем более что в **Revenant** типов местности значительно больше и игра не проходит полностью в мрачных подземельях. Напротив, вся графика в игре рисованная, причем вручную, одним из лучших канадских фэнтезийных художников. В результате картинка перестает быть нагромождением пикселей и превращается в скромное произведение искусства. Персонажи, опять-таки в противоположность **Diablo**, трехмерные и созданы руками художника, а не **3D Studio**, что еще приятнее. Плавность и точность движений персонажей могут вызвать просто бурю восторга практически у всех игроков. А секрет тут очень прост — **motion capture**. Только эта технология позволяет на данный момент создавать реалистичную имитацию движения на компьютере. Движок, созданный разработчиками игры, не настолько гибок, как в **Diablo**, но зато в графическом аспекте он значительно мощнее. Вдобавок к стандартному освещению в реальном времени, как в **Blizzard**'овском творении, в **Revenant** освещение еще и многоцветное. А эта технология, отмечу, уровня **Quake II**, что очень немалого стоит. Так как все фоны прорисованы вручную, то и выглядят они как-то по-домашнему, реально, совершенно не так, как воспринимаются темные подвалы **Diablo** — просто тюремные хоромы с лавой и монстрами.



Как уже было сказано, в **Revenant** деревней и пещерами территория не ограничивается. На острове имеются города, в которых кипит жизнь, идет торговля, бродят по улицам достопочтенные граждане, прячутся в темных переулках сомнительные личности. Те же, кому вход в города вообще противопоказан, прячутся в лесах. Если вам угодно их навестить — всегда пожалуйста.

Весь мир игры просто наводнен **NPC**, и они не просто праздно шатаются, отвечая стандартными фразами, а частенько действительно могут поделиться важной информацией. В этом смысле **Revenant** немного напоминает **Quest for Glory**, однако в более современном виде и со значительным перевесом в сторону **action**. Как ни крути, а все равно упрешься в результате в молотиловку. Да, к сожалению, в **Revenant** она — главное. Приблизительно три четверти всего времени, что потратите на игру, вы проведете в бесконечных драках, пусть и с применением магии, пусть и с характеристиками, но все равно таких



же до мозга костей аркадных, как и в **Diablo**.

Revenant несомненно ожидают очень противоречивые рецензии. Кто-то воскликнет на замысловатый, модный теперь манер: «**Diablo rulez!**», а кто-то покачает головой и тихо скорбным голосом скажет: «Жаль! А какая могла быть игрушка!» Это точно окажется истинный ролевушник. Действительно, а какая могла быть игрушка...

Вечная слава **Eidos**, клоны rulez...

СИ











SEPTERRA CORE

...необыкновенный сплав приставочной ролевушки... и необычайной магической системы...

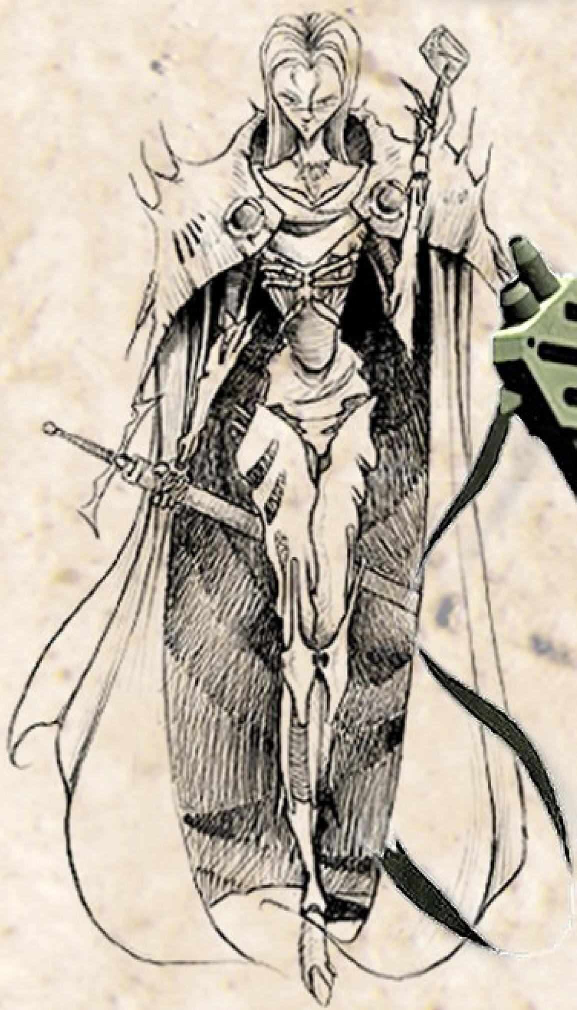
Платформа: PC
Издатель:
Rabid Entertainment
Разработчик: Valkyrie Studios
Выход: Весна 1998

1997 год стал годом хитов. Практически все издатели компьютерных игр стали тратить значительно большие средства на рекламу, чем когда-либо раньше. Даже весьма посредственные игрушки из-за этого продавались миллионными тиражами, а подкупленная пресса давала этим действительно ничего из себя не представляющим продуктам высокие баллы. Все как будто сговорились, и на нас посыпалась гора клонов, абсолютно одинаковых, но заранее обреченных на успех благодаря мощнейшей рекламной кампании. Взгляните на **Dark Reign** (между прочим, лидер продаж последних месяцев): ведь это же просто подпорченный множеством наворотов **C&C**!



В связи со всеми этими рекламными ходами и трюками маленьким молодым компаниям стало еще сложнее пробираться на рынок, а некоторые небольшие издатели просто прогорели, будучи не в состоянии поддерживать тот же уровень капитальных денежных вложений в индустрию, как те же **EA**, **GT** или **Eidos**. А результат неутешителен: несколько действительно многообещающих проектов оказались на грани закрытия.

Печальный конец **Viacom New Media**, поначалу переименовавшей себя в **Rabid Entertainment**, а потом вообще прекратившей издательскую деятельность, поставил под вопрос дальнейшую судьбу игры **Septerra Core**, уже достаточно давно сильно заинтересовавшую игровую прессу. Разрабатывается **Septerra Core** в фирме **Valkyrie Studios**, являющейся частью бывшей **Viacom**, поэтому игрушка фактически осталась без издателя, однако напряженная работа над ней ведется до сих пор, и тот результат, которого смогли достичь разработчики, дает основание полагать, что какая-нибудь крупная издательская фирма изъявит желание опубликовать этот продукт.







Игра представляет собой необыкновенный сплав приставочной ролевушки в стиле **Final Fantasy** и необычайной магической системы, ранее практически никогда не употреблявшейся в компьютерных ролевых играх. Сюжет **Septerra Core** переносит игрока в параллельное пространство, в котором существует планета, всеми жизненными процессами на которой управляет биологический компьютер, заключенный в ее недрах. Группа искателей приключений планирует добраться до этого компьютера, чтобы обогатиться секретами абсолютного познания, но, конечно, в результате им приходится столкнуться с темными силами. Необычной деталью сюжета является то, что главным героем является женщина Maya, что довольно странно для ролевущек, в которых традиционно центральные роли в сюжете отдавались лицам мужского пола. Проработка персонажей выполнена тщательно и типично по-японски. Огромные, раскрытые на десять сантиметров голубые глаза, такого же цвета волосы в придачу к крайне необычной прическе, — все эти атрибуты почитателям японских RPG давно знакомы, и тем забавнее они покажутся никогда не игравшим ранее в ролевушки на приставках поклонникам **PC**.

Магическая система действительно необычна, так как заклинания синтезируются при помощи различных сочетаний магических карт, которых всего **124** штуки и каждая из них является воплощением какого-либо из типов магии. Комбинации карт дают увеличение мощности или приобретение магией дополнительных свойств. Соответственно, разнообразие в боях, проходящих в реальном времени, гарантировано.

Игра разбита на **15** глав, на протяжении которых происходят перестановки в вашем экипаже. Каждый из **8** героев участвует в большом сюжете и помимо этого выполняет свою собственную задачу**.** **16**-битный цвет, красочные пейзажи, стилизованные под **FF7**, множество типов монстров (целых тридцать штук), — все это должно помочь вам почувствовать себя в мире **Septerra Core** как можно комфортнее.

Интерфейс игры пока не доведен до совершенства, но разработчики уверяют, что управление в игре уже выглядит значительно проще и понятнее, чем в той же **Final Fantasy**. Убедиться в этом самим вам предстоит весной, если все-таки **Valkyrie** найдет себе издателя. Хорошо бы.

СИ





ULTIMA ONLINE

Мир UO располагает всеми атрибутами нормальной реальной жизни, несколько перенесенными и измененными фэнтезийными аспектами.

Платформа: **PC** (Online)
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Origin**
Выход: Сентябрь 1997
(в Европе **февраль 1998**)



Наверное, самым грандиозным проектом за всю историю **RPG** стала грандиозная ролевая игра, в которой могут принимать участие одновременно тысячи человек. Игра такого масштаба оказалась по плечу только огромной компании-разработчику **Origin**, у которой имелся и базисный материал для создания **UO**, и ресурсы, необходимые для поднятия такого проекта. Итак, мир **Ultima** стал доступен в сентябре, и туда, подальше от обыденных проблем устремились поклонники ролевушек в надежде найти себе достойное место пусть не в реальном, но в очень похожем на реальный, мире. **UO** предлагает игрокам невиданную доселе степень свободы, выражающуюся буквально во всем: от выбора профессии и предназначения, одежды, экипировки, цвета кожи, расы и пола до реальных действий в игре.

Как и предполагалось, воинов в **UO** оказалось подавляющее большинство, и в силу вступил закон, действующий и в реальной жизни: воином оказалось быть значительно сложнее, чем, например, кузнецом или торговцем. В принципе, все персонажи в игре способны воевать — просто кто-то машет мечом лучше и быстрее, чем другие. Нет, не стоит опасаться того, что как только вы попадете в игру, то тут же будете уничтожены каким-нибудь накачанным героем. Предусмотрительные разработчики сделали убийство слабых сильными не слишком-то выгодным для последних. Поживиться нечем, да и пристальное внимание властей к своей незаурядной персоне можно заслужить, что чревато серьезными последствиями, так как генерируемые и контролируемые компьютером стражники экипированы и накачаны значительно лучше, чем большинство обычных героев.

Фактически, мир **UO** приветлив к новичкам, благосклонен к имеющим некоторый опыт, значительно серьезнее настроен по отношению к хулиганам и не терпит покушений на общенародное спокойствие со стороны этаких монстров в броне. Все вышесказанное относится в большей степени к густонаселенным территориям, чем ко всяким лесам и полям, в которых каждый сам себе хозяин. Кстати, карта в **UO** действительно огромна, и, например, для того чтобы добраться от одного населенного пункта до соседнего, потребуется по крайней мере минут двадцать. Так что не рассчитывайте разведать всю территорию в считанные часы. Путешествие с одного края острова до другого может занять сутки, а большое кругосветное плавание затянется, возможно, очень надолго.

Мир **UO** располагает всеми атрибутами нормальной реальной жизни, несколько перенесенными и измененными фэнтезийными аспектами. Банки, конторы, магазины, дома обыкновенных граждан, склады, офисы, гостиницы, мастерские, дворцы и замки, — все это можно с легкостью отыскать практически в каждом городе.

Но все-таки главным в игре является человеческий фактор. Живые люди и в игре не похожи на тупые компьютеры. Мир **UO** действительно живет полнокровной жизнью, в нем каждую минуту происходят сотни, тысячи событий — за всеми уследить просто невозможно. А удовольствие от общения с единомышленниками со всего мира ни на что не променяешь. Банды, кланы, партии, движения, гильдии, организации, сообщества, группы, тусовки — и все исключительно по игровым интересам. Кто-то торгует, кто-то занимается заказными убийствами, кто-то просто ходит и мочит драконов в надежде урвать сокровища, которые они охраняют, имеются воры, труженики-производственники, спекулянты, — кого только не встретишь в **UO**!

При всей своей исключительной гениальности игра изобилует, тем не менее, шероховатостями и недоделками, порой даже обыкновенными багами. А главным недостатком является как раз несущая основа **UO** — игра в **Internet**. **Origin**, видимо, и не подозревала, что такое огромное количество народа будет одновременно ломиться на параллельно подключенные серверы игры. В результате, сервера отрыбкивают своих игроков примерно каждый час. Если добавить к этому постоянную загруженность этих серверов и, соответственно, приличное торможение, то получение удовольствия (по крайней мере желаемого) от **UO** становится довольно сложной задачей. Ряд недоработок, связанных, видимо, с недостаточным по продолжительности и обьему бета-тестированием, порой приводит в ярость даже терпеливых. Фактически, первые пользователи **UO** и стали еще одной волной тестеров. Глядя на их действия, ребята из **Origin** наверняка замечают все тонкости поведения игры и пытаются с помощью постоянных патчей решать проблемы одну за другой.

Что ж, пусть **UO** и не является совершенством, но это все-таки новое слово в ролевых играх. И такого масштабного ролевика нам в ближайшее время не увидеть, так что играть в **Ultima Online** все равно нужно. И главное, что это так интересно.

СИ





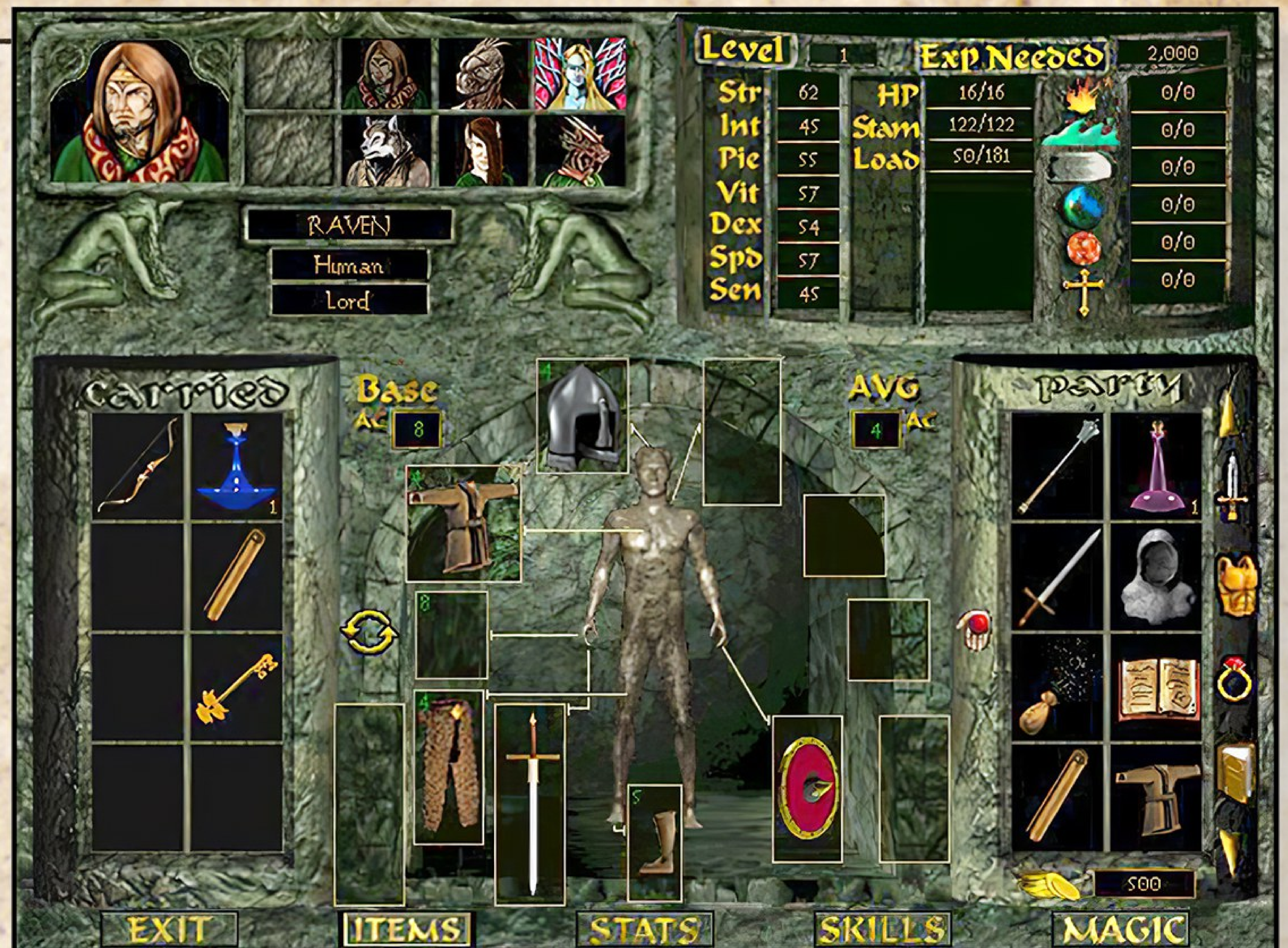


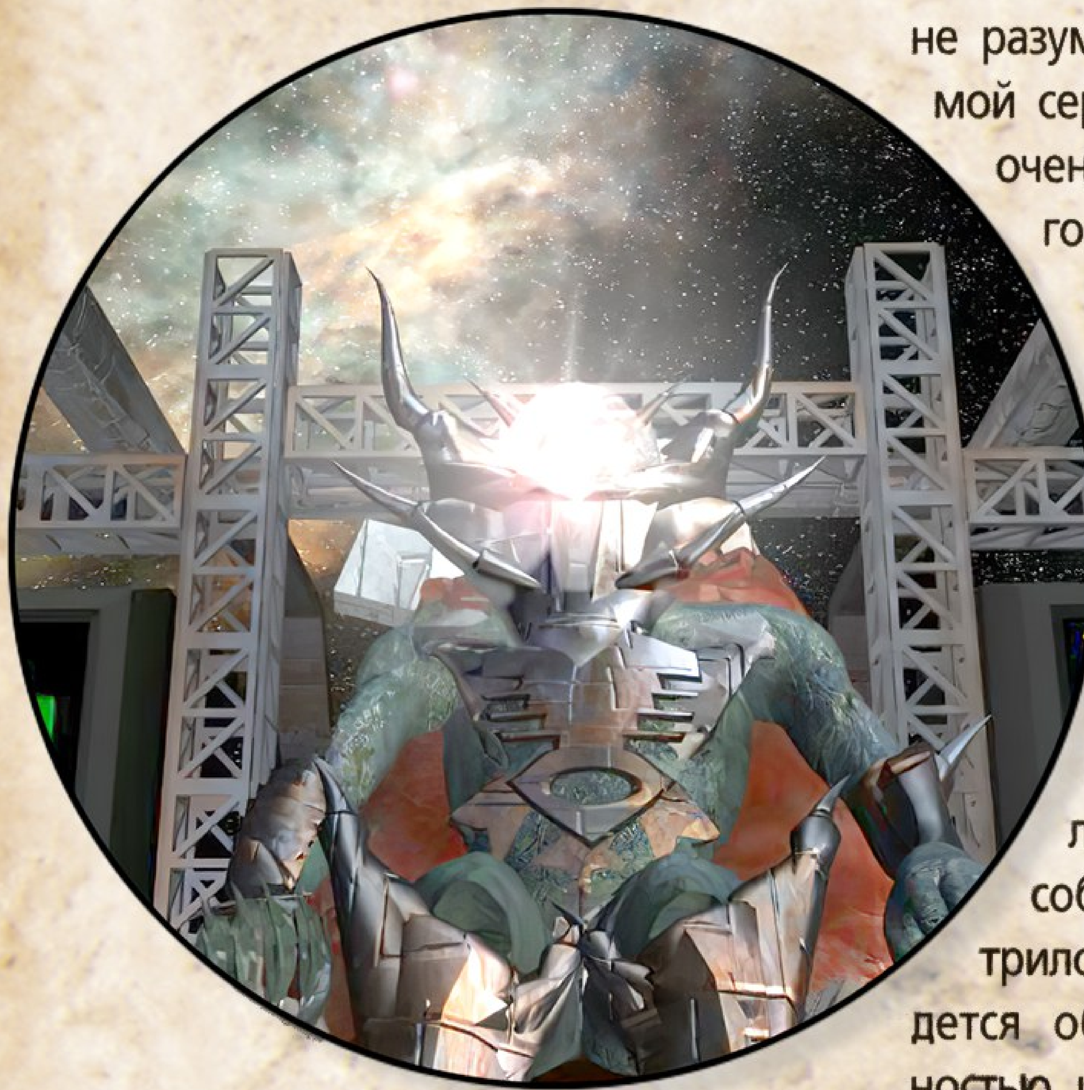
WIZARDRY 8

...игру можно назвать неким римейком первой части, но только с применением современных технологий... не только в технических аспектах... и в чисто игровых моментах.

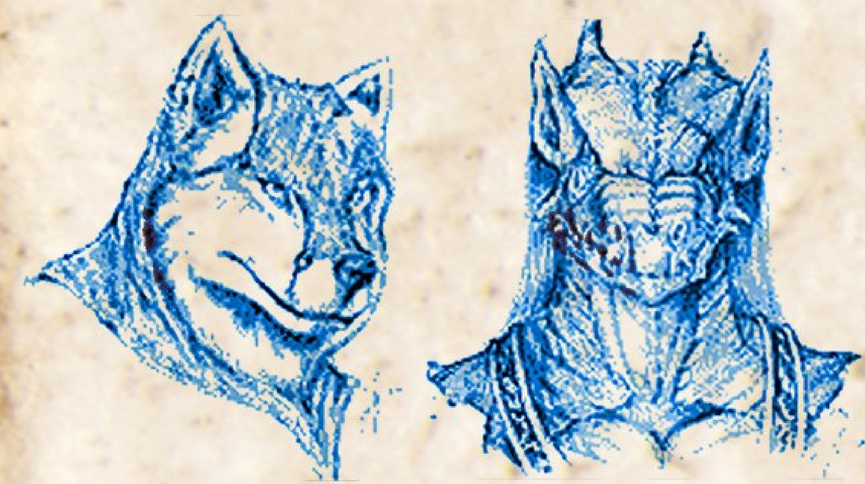
Платформа: **PC**
Издатель: Sir-Tech
Разработчик: **Sir-Tech**
Выход: Осень 1998

Sir-Tech является одной из самых старых компаний-разработчиков и издателей компьютерных игр и, необходимо отметить, одной из самых уважаемых фирм на рынке. Известность и большую часть прибыли принесла в далеком **1980** году молодой фирме игра **Wizardry**, которой суждено было превратиться в один из самых успешных ролевых сериалов в истории. На данный момент насчитывается семь серий игры, не считая побочных линий и переделок, к которым относится, например, слегка графически переделанный **Wizardry Gold**. В последнее время новостей от разработчиков не было слышно, и вот вдруг совсем недавно **Sir-Tech** ошарашила всех почитателей уж совсем классических **RPG** сведениями о начале разработки **Wizardry VIII**. Более того, разработчики поделились своими мыслями по поводу дальнейших перспектив сериала и наобещали очень много. Думаю, не стоит заглядывать так далеко в будущее, и пока вполне разумно будет ограничиться восьмой серией игрушки, полюбившейся очень многим игроманам старшего поколения.





Сюжетная линия **Wizardry 8** завершает очередную трилогию, последней частью которой была **Crusaders of the Dark Savant**. Таким образом, похоже, разработчики расчищают сюжетные завалы», чтобы подойти к абсолютно революционной, по их собственным словам, очередной трилогии. Так или иначе, снова придется обратиться к миру, стабильностью и спокойствием которого управляют три артефакта. Один из них уже довольно хорошо знаком поклонникам серии —это **Astral Dominae**, отвечающий за смысл жизни и за жизнь вообще. Этот артефакт способен принести его владельцу огромное количество возможностей (вплоть до создания и разрушения целых галактик). Конечно, не привлечь какого-нибудь злобного колдуна такая приманка не может, и вот **Dark Savant** посылает своих прислужников, чтобы похитить реликвию. Что им удается. После свершения преступления злодей отправляется в Космическое Кольцо (явно недалеко от центра мироздания), чтобы там насладиться властью в полной мере. На этом месте начинаются ваши приключения. Шесть героев должны: а) помешать ему сделать что-либо плохое и б) поймать злодея. И все с помощью мыши и клавиатуры.



Sir-Tech обещает множество нововведений, способных серьезно изменить

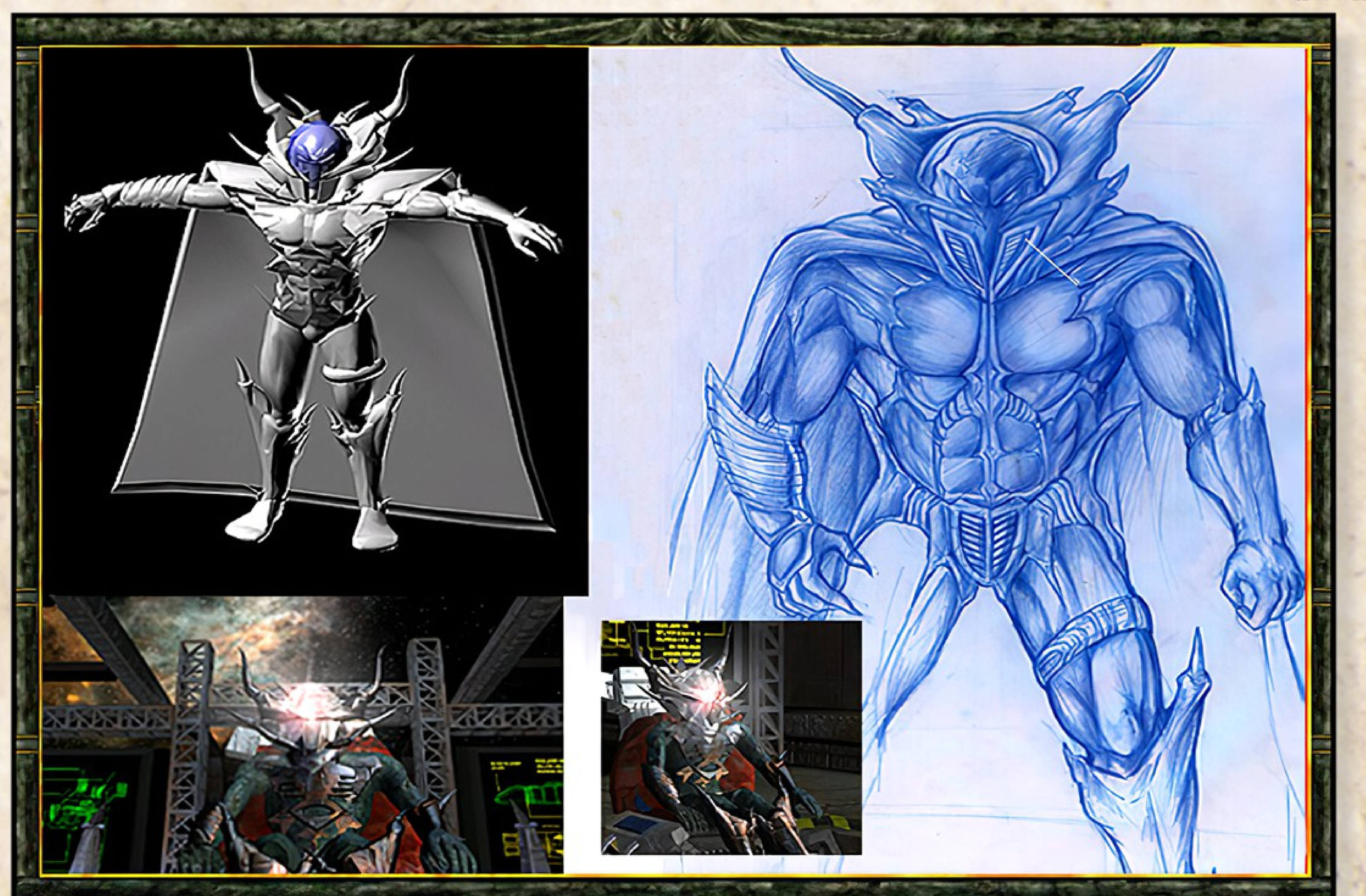


облик игры. Но фанатам серии не стоит торопиться перебегать в лагерь поклонников других ролевых серий, так как изменения коснутся в большинстве своем не игрового процесса, а графического и звукового исполнения. Действительно, впервые планируется применить очень мощный движок, строящий огромные полигональные миры с полностью трехмерными обьектами и персонажами. Графика, естественно, поддерживающая трехмерные акселераторы, должна быть по крайней мере неплохой, этак на уровень повыше, чем в **Quake**. Но главное все равно не в этом. **Wizardry** возвращается к собственным истокам. Фактически, игру можно назвать неким римейком первой части, но только с применением современных технологий, причем не только в технических аспектах, но и в чисто игровых моментах.

Вид от первого лица, бои в пошаговом режиме или в реальном времени, совершенно новая система построения персонажей, позволяющая игроку создавать героя практически от нуля, значительно улучшенная система применения магии, — вот далеко не все новшества в **Wizardry 8**. Самой серьезной новинкой станет идеально проработанный искусственный интеллект для **NPC**. Фактически это означает, что **NPC** смогут по-настоящему общаться, а не только отвечать герою набором стандартных заученных фраз, более того, они научатся и вести себя адекватно ситуации. Пока неизвестно, как это будет выглядеть и насколько далеко зашли **Sir-Tech** в поисках идеальной модели AI, но все же подобное новшество представляется крайне интересным и действительно новаторским.

Итак, давно известная серия возвращается к жизни, и это хороший знак для всего ролевушного мира. Жанр все-таки совсем не мертв. Но вот только ждать его полного воскрешения осталось достаточно долго. **СИ**





STAR WARS: REBELLION



Платформа: **PC**
Жанр: Стратегия
Издатель: **Lucas Arts**
Разработчик:
Coolhand Interactive
Выход: **Зима 1998**

Rebellion — стратегия в реальном времени, но ее прототипами служат отнюдь не C& и WCII, а скорее, MOO, так как игра имеет довольно сложную экономическую и политическую часть, а чисто военный аспект... не является преобладающим.

Компании Lucas Arts повезло. Очень повезло с основателем, именем которого новая фирма и была названа. Легендарный режиссер и продюсер Джордж Лукас, подаривший миру великие «Звездные Войны», всегда считал, что будущее за интерактивными развлечениями, и поэтому создал в середине восьмидесятых годов (как раз тогда, когда компьютеры начали проникать в дома в качестве источника развлечений) небольшую фирму, занимавшуюся созданием компьютерных игр. Называлась она тогда Lucasfilm games, но вскоре превратилась в Lucas Arts — компанию-разработчика многих замечательных и очень популярных игр. И все же, если бы не «Звездные Войны», не быть игровой фирме Лукаса такой популярной — ведь никто иной, как Lucas Arts производит игрушки по мотивам этого фильма. Список жанров, в которых уже попробовали себя разработчики в рамках Вселенной Star Wars, достаточно велик — он включает в себя 3D action, космические симуляторы, аркады, даже странный жанр «desktop adventure», созданный самой компанией. Чего Lucas Arts еще никогда не делала с полюбившимся продуктом, приносящим всякий раз солидную прибыль, так это стратегических игр, хотя именно их от компании всегда ждали больше всего. В связи с юбилеем оригинальной трилогии Star Wars, отмечающимся в 1997 году (фильму исполняется 20 лет), Lucas Arts значительно расширила ассортимент своей продукции по мотивам «Звездных Войн». До нас дошли уже первые два продукта этой солидной серии: X-Wing vs Tie Fighter — продолжение, вернее переделка (что-то вроде ремикса) знаменитых X-Wing и Tie Fighter, а также Jedi Knight: Dark Forces II — еще одно продолжение, на сей раз лучшей трехмерной стрелялки 1994 года после Doom. Обе игры вызвали весьма неоднозначные оценки как у критиков, так и в массе игроков. И если первую игру все склонны считать больше провалом, чем триумфом, то вот вторая выглядит значительно более похожей на настоящий хит. Видимо, серия игр, приуроченных к юбилейной дате, построена по принципу от худшего к лучшему. И в полном соответствии с этим правилом, следующая игра до-



Сергей АМИРДЖАНОВ



лжна оказаться вершиной совершенства. Необходимо признать, эта игрушка обладает всеми качествами реального хита. Самая долгожданная не только из всей троицы, но и наверное вообще из всех игр по мотивам Star Wars, **Rebellion**, после долгой задержки (продолжительностью в целый год), уже совсем скоро обещает появиться на свет. А кратко описать игру можно так: стратегия в реальном времени, но не клон C&C, а глобальная переделка идей, преподнесенных нам в Master of Orion.

Итак, LucasArts наконец-то дает нам шанс повоевать против Империи или за нее в глобальном масштабе стратегии в реальном времени. Мы все ждали этого очень долго, со времен выхода самых первых игр по «Звездным Войнам». Уж очень хотелось не летать на истребителях противоборствующих сторон, исполняя приказы даже не Императора и Дарта Вейдера, а каких-то мелких командирчиков, что, конечно, было неплохо, но мало влияло на исход сюжета в глобальном смысле. Хотелось самому управлять всем, посылать огромный флот на уничтожение врага, командовать ими с капитанского мостика, распространять свое влияние на тысячи планет и, под конец, подмять под себя (или высвободить из цепких имперских лап) всю галактику. Теперь, в недалеком будущем, у нас появится такой шанс. Lucas Arts уже завершает работу на **Rebellion**, после двух лет разработки. Имея дело с Lucas Arts очень трудно говорить о сроках выхода игр, ибо эта компания исповедует такую же религию, как и ID Software, чья фраза «It will be done, when it's done» в отношении выпуска Quake, стала классической и цитировалась во многих западных журналах. Ну что ж, нам остается только сидеть и ждать, когда же боги из Lucas Arts подарят нам **Rebellion**. А пока — то, что удалось узнать об этой игре.

Rebellion — стратегия в реальном времени, но ее прототипами служат отнюдь не Command&Conquer и WarCraft II, а скорее, Master of Orion, так как игра имеет довольно сложную экономическую и политическую часть, а чисто



военный аспект, хотя и играет важную роль, не является преобладающим. Основой во время игры служит карта галактики со 100, 150, или 200 планетами (в зависимости от вашего выбора). Эти планеты объединены в системы, названия которых (как планет, так и систем) хорошо знакомы всем фанатам «Звездных Войн»: Кореллианский сектор (Correlia), Корускант,(Coruscant) — резиденция Императора, планета Эндор (Endor)- место битвы со второй Звездой смерти (Death Star), и многие другие миры, открытые нам талантом Джорджа Лукаса и автором серии книг Тимоти Заном, расширившим горизонты Вселенной Star Wars и выпустившим три блестящих романа, вышедших в прошлом году и уже переведенных на русский язык.

Зайдя в окно системы, можно увидеть характеристики планет, их лояльность, количество энергетических единиц, которые они вырабатывают (об этом ниже), а также наличие на этих планетах ваших баз, поселений или флотов на орбите. Вся игра сводится к управлению сначала небольшими колониями с целью их развития, постройки мощного флота, захвата наиболее перспективных миров и расширения своего влияния на соседние планеты, поиска героев, имеющих огромное значение в игре, и в конце, уничтожения компьютерного соперника или человека, играющего с вами по сети. Да, поддержка многопользовательской игры будет обязательно включена в игру. Однако вам навряд ли удастся устроить соревнования восьми или шестнадцати государств в открытом космосе среди знакомых миров. Дело в том, что противоборствующих сторон всего две и сюжетные разногласия могут существовать только между ними, соответственно, и multiplayer-режим способен дать удовольствие сразиться друг с другом только двум игрокам. Зато в любом из же-





...количество возможных заданий, доступных для героев, приближается к двум десяткам, что включает шпионаж, дипломатические миссии, даже терроризм, причем именно вы решаете, куда и зачем направить своего героя...

лаемых вариантов — по модему, сети или через Internet — на бесплатной службе Microsoft Gaming Zone на www.zone.com.

Каждая планета обладает своими уникальными характеристиками, некоторые из которых могут изменяться, а кое-какие остаются постоянными в течение игры. Характеристики планет не будут, скорее всего, определяться случайным образом, а станут задаваться с самого начала в соответствии с их реальными свойствами, взятыми из сюжетов фильма и из книг. Количество энергетических единиц — один из важнейших параметров ограничивает максимальное количество построек, которые доступны для возведения на планете. Практически каждая постройка требует по одной энергетической единице. По исчерпании всех энергетических ресурсов возможность построить что-либо еще исчезает.

Что же касается ресурсов, необходимых для строительства сооружений, то их можно будет импортировать из других миров или же покупать у контрабандистов (то же касается и пищи). Существует огромная разница между методикой управления Имперскими силами и Повстанцами. В то время как Империя держит свои миры под контролем при помощи повсеместного террора, Альянс просто обязан проводить крайне гибкую политику, чтобы поддерживать на высоком уровне мораль своих планет и склонить к присоединению другие. При игре за Империю вам дается изначально довольно приличный флот и много планет, но мораль на этих планетах и темпы производства, соответственно, оставляют желать лучшего. И все из-за варварских методов, применяемых имперскими правителями для достижения целей. В принципе, планет, обделенных ресурсами полностью, в игре нет вообще, а многие из них очень и





очень богаты. Если планеты не приносят имперскому военачальнику высокого дохода, это еще совсем не значит, что она бесперспективна. Повстанцы, например, с их высокой моралью и желанием трудиться, способны добывать и применять значительно большие количества ресурсов, чем имперцы, всегда старающиеся брать силой и давить мощью.

Игроку-повстанцу будет дан флот (правда, совсем небольшой) и некоторое число планет, но зато с хорошей моралью населения, большим количеством ресурсов и скоростью производства (лучше меньше, да лучше). Таким образом, каждый игрок может выбрать свою тактику и предпочесть сторону, которая больше подходит его интересам. Тут, конечно, первостепенным фактором станут не экономические выкладки игроков — за кого выгоднее играть, — а именно этический аспект. Ведь не секрет, что подавляющее число игроков засядет сразу за управление Империей, так как персонажи злодеев в фильмах настолько хорошо придуманы, а их характеры так четко прорисованы, что Темная сторона Силы действительно обладает значительной привлекательностью.

Особый разговор о героях. Здесь Lucas Arts действительно пошла на серьезные нововведения, которых еще не замечалось в других стратегических играх. Каждая сторона будет иметь героев (персонажей из фильма и их книг), любой из которых будет иметь свои особенности и будет необходим для определенных заданий. Фактически, без участия героев вы сможете заполучить планету с помощью флота, но с помощью, скажем, Мон Мотмы (Mon Mothma) — главы Повстанцев — флот вообще может не понадобиться, так как она поможет уговорить население планеты примкнуть к Повстанческому Альянсу. Всего количество возможных заданий, доступных для героев, приближается к двум десяткам, что включает шпионаж, дипломатические миссии, даже терроризм, причем именно вы решаете, куда и зачем направить своего героя. Ваши персонажи могут даже работать вместе, скажем, можно послать Люка Скайвокера и Хана Соло с Чубаккой (Chewbacca) на Звезду Смерти с целью ее уничтожения. Люк постарается преградить дорогу Дарту Вейдеру, а Хан и Чубакка в это время устроят диверсию и, может быть, постараются похитить Императора (как это ни смешно звучит, но данная версия





Сергей **АМИРДЖАНОВ**





...сражения будут моделироваться полностью в 3D графике. В процессе сражения вы сможете отдавать общие приказы лишь крупным судам, а они... будут выпускать истребители из своих ангаров, предварительно снабдив их пилотов необходимыми инструкциями...

развития событий не является домыслом автора). Некоторые персонажи в игре связаны между собой: так, например, Люк и Дарт Вейдер, когда встречаются, выполняя какие-либо миссии независимо друг от друга, сразу о них забывают и вступают в поединок, который может окончиться как угодно — от победы до взятия в плен одного из героев. Но не стоит огорчаться — существует возможность послать экспедицию с целью вызволить горемычный персонаж из плена. Более того, герои тесно связаны с сюжетом «Звездных Войн» в целом, игра происходит по времени в промежутке между первым фильмом «A new Hope» и «The Empire Strikes Back», и поэтому, к примеру, Люк в один прекрасный день скорее всего исчезнет и отправится на поиски Йоды (учителя джедаев), а Хан Соло, за голову которого Джаббой Хаттом назначена награда, может быть похищен одним из многочисленных контрабандистов, и тогда герои решат выручать его из беды.

Всего героев игре будет ровно пятьдесят пять человек — 28 для Повстанцев и 27 для Империи, при этом не все будут даны вам сразу. Некоторых придется порядком поискать на разных планетах. Выбор же местонахождения разных персонажей будет случайным или почти случайным, так что для их поисков вам придется изрядно потрудиться.

Еще один важный аспект игры — постройка флота и управление им. Для формирования крупной армии необходима будет планета с богатыми ресурсами и высокой моралью жителей, так как эта мораль в процессе формирования войска может заметно снизиться, и вы должны иметь высокие начальные показатели, чтобы ваш проект не превратился в долгострой. Для постройки флота необходимы судоверфи, которые изначально есть на очень немногих планетах, а постройка их самостоятельно требует больших ресурсов, поэтому такие планеты, как Билбринджи, где имеются крупные судоверфи, должны стать объектом атаки как можно скорее. Во время столкновения двух вражеских флотов игра переносит вас во вторую свою большую часть — тактический раздел. Здесь, в смоделированном трехмерном пространстве будут находиться ваш флот и флот противника. Вам не будет дано полное управление всеми частями войска, как, скажем, в WarCraft, но ряд основных задач в процессе битвы будете определять, исходя из собственного опыта участия в космических сражениях, именно вы. Тактический раздел также заставляет игроков действовать быстро и решительно — ведь никакого пошагового боя не предусмотрено и вам предстоит командовать кораблями, уже передвигающимися по полю боя. Сражения будут моделироваться в большом кубе космического пространства полностью в трехмерной графике. Масштабы кораблей полностью соблюдены, и вам ни за что теперь не удастся перепутать эскадрилью истребителей с крупным фрегатом. В процессе сражения вы сможете отдавать общие приказы лишь крупным судам, а они, в свою очередь, по вашему приказанию будут выпускать истребители из своих ангаров, предварительно снабдив их пилотов необходимыми инструкциями.



В том случае, если система боев покажется вам слишком сложной, или просто будет лень каждый раз продумывать тактику сражения с какими-нибудь отбросами общества, владеющими всего парой суденышек, всегда можно заставить игру просто посчитать исход сражения, что она и сделает очень достоверно, экономя ваше время для более важных занятий.

По графике **Rebellion** значительно превосходит Master of Orion II, однако следует понимать, что в принципе, для такой игры графическое оформление не является определяющим фактором. Просто приятно, когда интерфейс опрятен и удобен, картинки нарисованы не в родном редакторе от Windows, а окна не налезают друг на друга и не мешают обзору. Время от времени вам в награду (видимо, за большие труды) будут показываться небольшие анимационные ролики, рассказывающие о последних событиях, произошедших в Галактике. Велико также и количество сюжетных роликов — эти будут означать какие-то перемены в отношениях с героями.

Lucas Arts — это фирма, которая пока еще ни разу серьезно не разочаровала игроков, а наоборот, почти всегда выпускала великолепные игры. Остается только ждать последней серии очередной игровой трилогии «Star Wars» образца 1997 года, ну и конечно нового фильма Джорджа Лукаса — первого из новой трилогии Star Wars, который появится на экранах кинотеатров уже в конце 1998 года. СИ



Сергей АМИРДЖАНОВ

THE REALM

Идеи, заложенные разработчиками в Realm, напоминают упрощенную версию непревзойденной Ultima Online.

Платформа: PC
Тема: **Сетевая ролевая игра**
Издатель: Sierra On-line
Разработчик: **Sierra On-line**
Требования к компьютеру: 486/DX 100, 8 MB RAM, 1 Мб видео карта, 19,6 Кбод модем



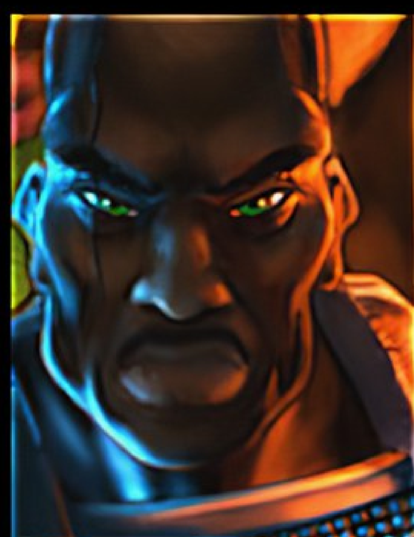


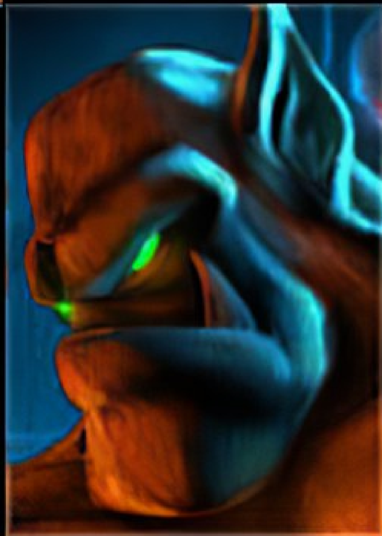
...И все-таки это случилось! 27 ноября 1997 года компания Sierra объявила, что ее проект **The Realm** в версии 3,0 завершился полной неудачей. Попытка импортировать персонажей со всем скарбом из версии 2,0 привела, по выражению разработчиков, «к непредвиденному и неустранимому сбою». Тонкий баланс сил, необходимая вещь для любой увлекательной ролевой игры, в результате был безнадежно утрачен. Более того, жизнь «вернулась на круги своя», и все, что было нажито долгим трудом, боями, торговлей и обменом, испарилось без следа. Жители **The Realm'a** начали новый день в серых одинаковых костюмах, без крыши над головой и со стартовыми десятью тысячами золотых в кармане. Пропало все, кроме login'ов: оружие, деньги, сбросились пароли для входных дверей и личных сейфов, как по мановению волшебной палочки опустели inventory. Чувствуя свою громадную вину, Sierra попыталась ее загладить, прокредитовав всех подписчиков двумя месяцами бесплатной игры и ... присвоением старейшинам гордого звания «Отцов-Основателей», которое будет видно при выборе экрана «Look At» «месяцы и долгие годы спустя». Последние закавыченные слова – точная цитата из письма компании, подписанного ведущими создателями **The Realm'a.**





Но вот вопрос – а много ли будет таких верных «отцов-основателей» несколько месяцев спустя, не говоря уже о годах? Не будут ли белеть «одиноким парусом» два-три таких чудака на пустынных просторах игры? Кое-какой ответ дает нам сама Sierra. В день официального открытия так неудачно стартовавшего **Realm'a** 3,0 были установлены призы пятисотому, тысячному и полуторатысячному игроку, появившемуся на сервере компании. С учетом самих сотрудников Sierra (но им приз не полагался). Так вот, полуторатысячный приз – бесплатная подписка на **Realm** на 1998 год – так и не нашел своего владельца. Увы... Сравните эти цифры с по крайней мере десятком тысяч поклонников Ultima Online, и комментарии, наверное, не потребуются.







Честно говоря, довольно неожиданное фиаско для такой всемирно известной и преуспевшей компании, как Sierra. Хотя, положа руку на сердце, столь торопливый запуск грандиозного многопользовательского проекта явно на гребне волны интереса к Ultima Online затевался в предвкушении посрамления конкурента и многомиллионного барыша в кармане... Что-то должно было случиться и происшедшее – возможно, еще не самый плохой поворот событий. Все-таки пусть и с фальстартом, но проект работает, народ (пусть и не так много, как хотелось) на сервере есть.

Идеи, заложенные разработчиками в **Realm,** напоминают упрощенную версию непревзойденной Ultima Online. Нам предлагается «пожить в развивающемся мире средневековья, в котором хватает и монстров, и магии». Мир этот полон загадок и приключений, разгадать и пережить которые полагается в компании верных друзей среди тысяч и тысяч играющих. Пока все совпадает до мелочей, не так ли? Основные персонажи – это Воин, Эльф и Волшебник. Каждого из них можно подстроить под свои нужды в пределах общего лимита очков на героя. Соперники (возможно, только на первое время) – это ведомые компьютерным интеллектом создания, соответствующие магичес-



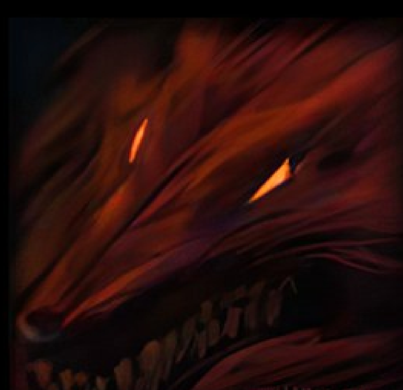
Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**













кой атмосфере средневековья: гоблины, тролли, зомби, импы, скелеты и прочие плохие мальчики и девочки. Карта страны довольно велика: помимо материка в распоряжении игроков есть еще и острова. Весь **Realm** поделен на провинции, сердцем которых являются города. В них можно пообщаться, обрести жилище, посетить магазины и так далее, и тому подобное. У вас возникло чувство дежавю? У нас тоже – Ultima Online!

Теперь пришло время рассказать о том, чем отличается **Realm** от Ultima Online, де-факто ставшей стандартом многопользовательской ролевой игры. И здесь нам придется очень часто использовать слово нет. В **Realm'е** среди нескольких десятков умений героев нет ни одного гражданского типа хлебопечения или добычи чего-нибудь полезного. Вы найдете в игре все, начиная от медитации, метания оружия, акробатики и воровства, но каждое из них направлено только на усовершенствование боевых качеств «аватара». Здесь нет неплохой изометрической графики, создающей иллюзию обьема. Мир **Realm'а** – это мир плоских бестелесных спрайтов.

Создатели побоялись пустить дело на самотек, и потому в **Realm'е** нет естественного, направляемого ходом событий целеуказания. Каждый квест разработан Sierra и встроен в игру. С



некоторой периодичностью задания игрокам обновляются. Такой подход к вовлечению обитателей средневеково-мистической реальности в осмысленные действия можно считать как минусом, так и плюсом продукта. Кому что по вкусу. В Ultima Online наблюдается, конечно, некоторая хаотичность, но нам кажется, что предопределенность целей **Realm'а** неизбежно создает почву для конфликта между волей «Богов игры» и потребностью в свободе граждан королевства. Впрочем, именно тут лежат козыри, и генерация отличных квестов может стать достойным применением громадному опыту разработчиков Sierra.

Если судить по отзывам игроков, то многое пока удается. Интерес к **Realm'у** есть, на форуме, организованном на сервере **(http://www.sierra.com/messages/realm2/)** идет постоянный обмен мнениями, забавными историями и всем тем, что в Ultima Online попадает в газету. Создаются гильдии воинов, воров, именные, клановые и так далее.

Сегодня Sierra предпринимает титанические усилия по продвижению своего продукта. Всем желающим предлагается загрузить демо-версию самого последнего разлива (версия 3,0; 22 Мб; **http://www.realmserver.com/demo.html).** В дополнение к этому предоставляется тридцать (30!) дней бесплатного тестирования. А ведь еще в начале ноября предлагалось пробовать **Realm** «на вкус» только три часа и точка! Вот что делают с нами безжалостные законы рынка и конкуренции...



Как бы то ни было, приятно отметить, что в выигрыше от битвы титанов игровой индустрии остался рядовой пользователь. Он имеет выбор между платным сетевым хитом и дармовой возможностью наиграться в потенциально неплохой Sierra'овский продукт. А не понравится – можно и бросить, не так ли?

СИ



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

ИГРОВЫЕ СЕРВЕРА

Перед желающими играть в Сети открываются самые широкие перспективы. Самые привлекательные по затратам — это бесплатные игры на бесплатных же серверах.



Бешеный темп перемен, характерный для современной жизни, давно уже диктует свою волю на просторах России. Подумать только, каких-то год-полтора назад лишь малая толика везучих читателей нашего журнала живо интересовалась многопользовательскими баталиями в Интернет, а главное, имела практический опыт в этом деле. Теперь, судя по откликам, приоритетность «группового развлечения» ни у кого не вызывает сомнений. Мы уже освещали эту тему, рассматривая плюсы и минусы разных игровых серверов, служб и утилит. Прошло полгода. За это время кое-что устарело, а многое изменилось к лучшему. И, как каждое солидное издание, мы считаем важным максимально учитывать интересы своей аудитории. А потому снова возвращаемся к этой теме под лозунгом: «Достоверно о главном!».



Под 3Dfx QUAKE II выглядит просто замечательно... А в сети еще круче...

Единственно правильной для построения обзора сетевых битв станет «шовинистическая точка» зрения (если можно так выразиться), а именно: все, что доступно для россиян, освещается наиболее подробно, остальное же — не обессудьте — кратко. Вооружившись таким образом критерием отбора информации и храня в сердцах светлый облик нашей просвещенной аудитории, мы смело кинемся в бурные воды Интернет.

В двух словах происшедшие перемены можно охарактеризовать следующими эпитетами: «больше и разнообразней». Перед желающими играть в Сети открываются самые широкие перспективы. Самые привлекательные по затратам — это бесплатные игры на бесплатных же серверах. Но зачастую для «экономных» игроков недоступны некоторые важные опции, а любые дополнения к стандартной комплектации требуют расходов. С другой стороны, можно, купив некий продукт, играть в него бесплатно на сервере материнской компании или за разовую плату на популярном игровом сервере. Для самых отважных и состоятельных игроманов существуют варианты с фиксированной ежемесячной платой и даже с почасовым «грабежом». Впрочем, последний способ предназначен исключительно для людей, обладающих тугим кошельком и стальными нервами, что позволяет забыть об эффекте «тикающих часов»...

Как бы то ни было, перед игроком рано или поздно встает проблема — как заплатить? Именно как, поскольку требуемые суммы даже по нашим, российским меркам не очень велики. Трудность в том, что для расчетов за услуги чаще всего нужна легальная кредитная карта. Вот и приходится искать добрые души, способные помочь, или... генерить номера кредиток самому, что уже, конечно, криминал. Поэтому в России имеют преимущество и, следовательно, наибольшее распространение продукты с сетевой поддержкой за счет производителя и игровые сервера, работающие бесплатно или, в крайнем случае, требующие разового взноса. Среди них особо популярны те, услуги которых (не провайдера!) оплачиваются прямо через районную сберкассу. Пожалуйста, не удивляйтесь! Образцы невообразимой близости к российским игровым массам существуют, причем довольно давно (вспомним об отечественных **Quake** серверах (московские: **quake.dataforce.net, quake.demos.su,** питерский: **quake.spb.ru**) или о достославной **Kali**, оплаченной авторами навсегда прямо на Новом Арбате (около **25** долларов)).

Как ни велики встающие на пути воссоединения с многопользовательским миром финансовые препоны (особо острые, к сожалению, у молодого и наиболее активного поколения геймеров), они со временем находят свое разрешение. Человек оказывается в Сети, и вот тут-то проблема выбора встает во весь рост. Но перед тем, как всецело отдаться

Home
About Us
FAQ
Join Us!
Update!
Links

Get Real.



LAUNCH update

Join us online for the DWANGO Launch media event on December 4! Check out the live action, new game titles and the preview of the DWANGO - Zone!

Click to enter.

Real Games. Real Time. Real Fast.

[Home] [About Us] [FAQ] [Join Us!] [Update!] [Links]

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

«скромному обаянию буржуазии» иностранных спец... ох, простите, игровых служб или патриотически довериться знакомому серверу отечественных энтузиастов, стоит подробнее поговорить о еще одной возможной неприятности, подстерегающей игрока в хитросплетениях Интернет.

О чем идет речь? Вы правильно догадались — о запаздывании. С этим важнейшим параметром в Сети приходится иметь дело постоянно (его английский эквивалент: **Latency, Ping, Lag**). Даже если абстрагироваться от качества наших телефонных линий и пропускной способности части наших провайдеров, то все равно задержек не избежать. Время запаздывания — это те доли секунды, которое требуются информации для путешествия с вашей машины на другую и обратно. Даже полусекундное время запаздывания — серьезная проблема. Вообразите, что в **Death Match**'е пройдет половина секунды между нажатием клавиши и выполнением команды вашим героем — улавливаете серьезность проблемы? Причина заметного величин этого неприятного явления — в самой структуре Интернет, которая изначально была предназначена правительством США для того, чтобы пережить ни много, ни мало, а ядерное нападение. В полном соответствии с поставленной задачей Интернет представляет собой децентрализованную систему. Понятно, что при таком «раскладе», в отличие от любой ЛВС, информация почти никогда не путешествует из пункта А в пункт В по наиболее эффективному (и самому короткому!) из возможных путей, особенно в часы пиковых нагрузок. Для России, в силу недостаточной развитости инфраструктуры коммуникаций и удаленности от США — мирового центра игрового сообщества, — проблема запаздывания актуальна вдвойне. И этим не исчерпывается список возможных неприятностей, подстерегающих будущего «сетевика». Даже тип игрового процесса влияет на полноценность получаемого удовольствия. В то время как некоторые игры не нуждаются в особо малом времени запаздывания, чтобы работать хорошо (скажем, пошаговые стратегии или карточные игры), то **action**'ы, особенно разработанные до того, как Всемирная Паутина стала полем брани (например, **Doom**), очень требовательны к этому параметру.

Понятно, что все эти объективные трудности сужают круг вариантов, полноценно доступных большинству российских геймеров. Поэтому мы не станем утомлять нашего читателя подробным перечислением игровых услуг, предлагаемых гигантами-провайдерами США вроде **AOL** или **CompuServe**. Конечно, и там, в дальних странах есть кое-какие интересные предложения по части игр, но... Положа руку на сердце, зададим риторический вопрос: что, расценки от двух долларов в час или двадцати пяти долларов в месяц за **20** часов (**CompuServe**) при возможность поиграть в **Air Warrior II** или, в лучшем случае, в **WarCraft II** (**AOL**) — это нормально? А о **Quake** или **Duke** при этом даже не упоминается? Определенно, либо американцы какой-то особый народ, либо мы все чего-то не понимаем...

Однако существует особый вид служб, которые практически безальтернативны вне зависимости от ценовой политики и доступности в смысле времени запаздывания. Это, конечно же, сервера тех компаний производителей, которые создавали свой продукт только для использования на собственном web'овском сервере. Прекрасным примером могут послужить сверхпопулярные **Ultima Online**, **Diablo** или готовящаяся к выходу **NetStorm** от **Activision**. Особняком в этом ряду стоят так называемые «эксклюзивы», то есть продукты, сетевая поддержка которым гарантируется каким-либо определенным игровым сервером. В этом случае программное обеспечение для конкретного мультиплейера входит в комплект поставки и позволяет автоматически стать пользователем того или иного игрового сервера (например, официально **Duke Nukem 3D** — прерогатива **TEN**). Это не означает, что будет невозможно играть в того же **Duke Nukem**'а на серверах конкурентов, но, вероятно, некоторые трудности в оптимизации и настройке могут возникнуть, если поддержка неофициальная. Нам, правда, не удалось заметить каких-либо иных проблем для большинства популярных игрушек, кроме ограничений по поддержке версий продукта и, тут уж никуда не деться, упомянутого запаздывания.

Круг таких служб-конкурентов и владельцев «эксклюзива» достаточно широк, но практически доступными из России могут считаться лишь некоторые из них. Перечислим наших призеров в алфавитном порядке:

1. **DWANGO (Dial-up Wide Area Network Game Operation)** от **Interactive Visual Systems Corp.**

2. **Internet Gaming Zone** от **Microsoft**

3. **Mplayer** от **Mpath Interactive, Inc.**

4. **TEN (Total Entertainment Network)** от **T E Network, Inc.**

Все конкуренты обеспечивают минимум базовых возможностей, а именно: связь с другими пользователями для запуска игр, отслеживание своего «статуса» в них, обмен новостями

Интернет-сеть Портал. Легко войти - трудно выйти.

Вот и свершилось то, чего Вы так долго ждали, о чем мечтали.

Легкое движение руки - и Вы в Интернете - мире огромном и бесконечном, как Вселенная, в котором безразличны Ваша внешность, национальность или страна обитания. Вы решили вступить в *Интернет*, и это все, пожалуй, что Вам нужно, при этом неважно, на каком уровне Вы общаетесь с компьютером - профессиональном или любительском. Здесь можно буквально все, и это очень просто.

- *Работать? Пожалуйста!*

Интернет заменит Вам командировки, совещания, презентации, поиск информации и партнеров по каталогам и справочникам, и даже уменьшит затраты на рекламу, потому что через эту сеть о Вас узнают многие.

- *Отдыхать и развлекаться? Нет проблем!*

Сотни компьютерных игр, странички театра, кино, спорта, музыкальных программ. У Вас есть кумир или хобби? Общайтесь с единомышленниками из любых стран и с любых континентов. Не отказывайте себе, любимому! Ведь, по большому счету, общение - это то окно в мир, которого нам так не хватает.

Начните со звонка к нам, и Вы поймете, что без *Портала®* существовать тяжело и безрадостно. Этот шаг станет решающим в Вашей жизни.

Посмотрите как это здорово:

- круглосуточная служба поддержки
- более сотни высококачественных телефонных линий, что исключает проблему их занятости
- собственный канал в зарубежные *Интернет-сети*, на котором не бывает переполнения (убедитесь сами: информация о его загруженности доступна в любое время)
- богатые информационные и развлекательные ресурсы нашей сети

ПОЗВОНИТЕ НАМ!

Тел.: 7 (095) 234 5678
Факс: 7 (095) 974 7138



129223, Москва,
пр-т Мира, ВВЦ.
www.portal.ru
www.teleport-tp.ru
E-mail:
info@portal.ru



БУДЬ С НАМИ, И МИР СТАНЕТ БЛИЖЕ

Понятно, что все эти объективные трудности сужают круг вариантов, полноценно доступных большинству российских геймеров.

и информацией. Обычным является также участие в проводимых соревнованиях и турнирах. Отличия же заключаются в способах борьбы с запаздыванием, в количестве и названиях поддерживаемых игр и дополнительных услугах.

DWANGO (**www.dwango.com**) выделяется в этом ряду своей оригинальностью. Ее сервера не интегрированы в паутину Интернет, а представляют собой изолированную быстродействующую сеть. При соединении происходит переключение игрока из глобальной сети в **DWANGO**, где, собственно, и происходят все поединки. Такая структура позволяет обеспечивать минимальную задержку сигнала, независимо от загруженности глобальных коммуникаций. Плата за оригинальность — малый ареал распространения и, как следствие, наихудшая доступность для России, поскольку все серверы расположены не у нас. Выбор игр достаточно ограничен — все (!) виды **Doom**'а и другие **action**'ы, а также **WarCraft II**. Этот джентльменский набор обойдется минимум по два доллара в час, и на этой радостной ноте мы простимся с **DWANGO**...

Internet Gaming Zone (**www.zone.com**) от **Microsoft**. Этим сказано все: солидно, немного консервативно, но... бесплатно! Что совершенно понятно — «отставшая» в освоении Интернет **Microsoft** завоевывает еще один рынок. Наступление, как и положено гиганту из Редмонта, идет по всем направлениям. Не забыты и мультиплейерные утилиты типа **Kali**: эмулятор **IPX ZoneLAN** позволяет запускать многие старые **DOS**'овские игрушки. Сам же выбор игр «в зоне» не особенно впечатляет: классика в виде шахмат, бриджа, карт и го, симуляторы, гонки и тому подобное. Пока достаточно зарегистрироваться, получить по электронной почте пароль — и вперед! Что не так уж и плохо.

Mplayer (**www.mplayer.com**) от **Mpath Interactive** знаменит прежде всего своим отличным интерфейсом и голосовой поддержкой, причем не только в чате, но и в играх (не всех). Если бы не проблемы с запаздыванием, из-за чего использование этой редкой и приятной возможности для россиян почти невозможно, то пальма первенства несомненно досталась бы **Mplayer**'у. Но, увы... Тем не менее, бесплатно предлагается более двадцати игр, а заплатив всего лишь тридцать долларов в год за **Mplayer Plus**, к этому списку можно добавить **Red Alert**, **Diablo** и вечный **WarCraft**! Согласитесь, вполне разумная ценовая политика, если бы только... в эти игры нельзя было играть бесплатно! Честное слово, не перестаем удивляться методам зарабатывания денег там, в Америке. Ну, кто бы заплатил им в России?

Остановив свой выбор на **TEN** (**www.ten.net**) от **T E Network**, вы будете платить по тринадцать долларов в месяц — и это самый минимум, о бесплатной игре (кроме тестовых пяти часов) и не помышляйте! Энтузиасты могут воспользоваться схемой почасовой оплаты и обогащать **TEN** на два доллара за каждый час игры. Других «достоинств» за этой компанией не отмечается, что очень прискорбно. Ведь именно **TEN** первой вышла на рынок с предложением игрового сервера. Ныне же в активе, пожалуй, только нетривиальный способ борьбы с задержками сигнала: проверяя время запаздывания для каждого пользователя, система разрешает играть лишь в те игры, для которых этот параметр не выше заданного уровня. Практически это означает, что хотя **TEN** — интернациональная служба, вы будете играть главным образом с людьми из ближайшего сетевого окружения, зато быстро. В России серверов **TEN** нет, и потому толку от нее здесь ну совсем немного.

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

WING COMMANDER™

PROPHECY

3 CD

С полной документацией на русском языке







We create worlds®

ДЕШЕВЛЕ ТОЛЬКО ДАРОМ!

Покупайте новейший суперхит от Electronic Arts® всего за 150 рублей* в магазинах:

«БЕЛЫЙ ВЕТЕР»
тел: 928–7392, 928–7394
Никольская, 10/2
Смоленская пл., 13/21
ЦУМ, 5 этаж, Петровка, 2
ТЦ «Офис-Клаб», Профсоюзная, 63

«КОМПЬЮЛИНК»
тел: 935–8891
Удальцова, 85, кор. 2
Мясницкая, 6
Садовая–Триумфальная, 12
«Дом книги» 2 этаж, Новый Арбат, 8

«GAME LAND»
тел: 288–3218
Новый Арбат, 15
с/к «Олимпийский», 8–ой подъезд

«ДОМ ТЕХНИЧЕСКОЙ КНИГИ»
тел: 137–6888, Ленинский пр–т, 40

По вопросам оптовых закупок обращайтесь к официальному представителю Electronic Arts в России – компании «СОФТ КЛАБ». Тел: (095) 232–6952, факс: (095) 238–3889. Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров.

* в ценах 1998 года

Что сказать в заключение? Наверное, стоит придерживаться оптимистичной точки зрения на прогресс в деле приобщения россиян к радостям многопользовательской игры в глобальных сетях. Кроме того, все указывает на то, что не за горами время, когда в Россию придут и обоснуются все мало-мальски интересные игровые сервера, сервисы, службы и сетевые игры. Как это уже сделал Quake!

Теперь поговорим о мультиплейерных утилитах. **Kahn 95** от **StarGate Networks** все еще находится в периоде становления: серверов заявлено много, но активны лишь менее десятка. Народу на них тоже небогато — играть практически не с кем. Регистрационный сбор в пятнадцать долларов взимается однократно и все богатства **Kahn**'а приобретаются навсегда. Поддержка игр выглядит внушительно — то есть практически любая. Интересной особенностью системы выглядит обещание использовать особые методы передачи данных, уменьшающие сетевой трафик на **40%**, что (в теории) должно на столько же сократить время запаздывания. Экспериментальная проверка этого, однако, не выявила...

Kali (www.kali.net) от одноименного производителя — похоже, это «то, что надо», по крайней мере глядя из России. Идеология системы (все, что идет по **IPX**, должно быть доступно в Интернет!) и способы сокращения задержки сигнала такие же, что и у приведенных выше конкурентов. Список поддерживаемых игр велик. Для ускорения обмена информацией используются модифицированные исполняемые файлы. Есть и вполне терпимые недостатки: chat идет в только текстовом режиме, графическое оформление — как у стандартных **Windows** программ, ну и так далее.

Но вот ведь как бывает, один маленький штрих полностью меняет впечатление от всей картины! Первый игровой сервер в России именно от **Kali (www.peterlink.ru/misk/kali)**, за ним еще один у Демоса. Одним словом, процесс пошел. Отныне, если у вас хороший провайдер Интернет, то проблема запаздывания сигнала для многих игр практически решена. Более того, при работе на российском сервере оказалось вполне достаточно модема **14400** бод. Подписка на **Kali**, как мы уже говорили, стоит около **25** долларов единовременно, причем подписаться можно даже заочно по почте.

Что сказать в заключение? Наверное, стоит придерживаться оптимистичной точки зрения на прогресс в деле приобщения россиян к радостям многопользовательской игры в глобальных сетях. Кроме того, все указывает на то, что не за горами время, когда в Россию придут и обоснуются все мало-мальски интересные игровые сервера, сервисы, службы и сетевые игры. Как это уже сделал **Quake**!

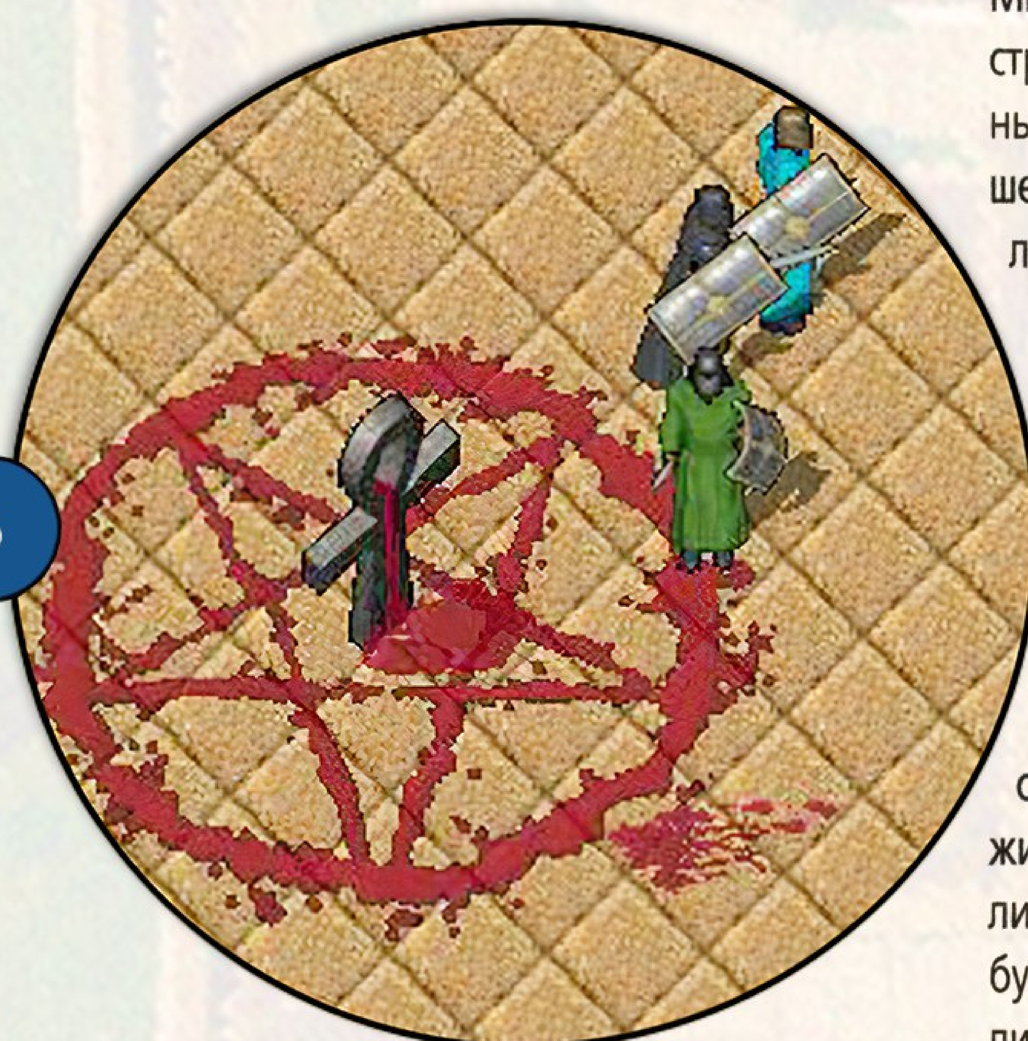
СИ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

РУССКИЕ В ULTIMA ONLINE

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

На настоящий момент в UO уже около 20 русских игроков. Не так уж и мало, если учесть, что игра выйдет в Европе не раньше начала февраля... А выход специальных «книг»-карточек для оплаты игры без кредитной карты должен многократно увеличить наши ряды...



Множесто различных вопросов побудило нас разместить информацию об UO в таком виде. Возможно, что ответы на многие вопросы, которые вас мучили вы найдете здесь.

Системные рекомендации:

Минимум:	Нормально:
P-133	P-166
16 MB RAM	32 MB RAM
Win '95	Win '95
Видео карта	
1 MB PCI	2 MB PCI
16-bit color	16-bit color
Музыкальная карта	
16-bit sound	16-bit sound
261 MB HD	550 MB HD
4x CD-ROM	8x CD-ROM
MS mouse	MS mouse
Slip/PPP или direct connect	
14.4k bps	28.8k bps
с 32-bit TCP/IP stack	

Требуется правильная кредитная карта для регистрации и оплаты игры!

Рекомендуется полная установка (550 MB) и модем не ниже 28.800 bps

Краткий обзор возможностей

Что мы можем делать в этой игре?

Ultima Online позволит вам выбрать любую роль и любые приключения в постоянно изменяющемся в реальном масштабе времени мире фэнтази с тысячами других реальных игроков.

Как Ultima Online вписывается в историю серии Ultima?

Ultima Online — параллельный мир, независимый от других игр Ultima (которых, кстати, всего восемь).

Мир уже существовал в ту пору, когда мастер, именуемый Mondain, захватил Gem (Драгоценный камень), который предоставил ему и бессмертие, и невообразимую мощь.

Этот Gem, как считают, содержал дух Земли, и кто бы ни был связан с Драгоценным камнем, тот управлял им.

Много лун позже, когда мощный маг-странник победил Mondain, Драгоценный камень Бессмертия был разрушен, и существующая земля Sosaria была разделена на сотни отдельных кусков.

Я потеряюсь (мой герой из других серии Ultima), если я не запускал Ultima вообще?

Нет. Ultima Online непосредственно не связана с предыдущими играми Ultima. В игре есть некоторые существа, города, персонажи, оружие и инструменты, которые встречались в других играх Ultima, но вы не будете отставать от других игроков, если не запускали другие игры серии.

Я слышал, что это игра для большого количества игроков. Что это означает?

В отличие от традиционных мультиплейерных игр, которые позволяют играть сразу 2-8 оппонентам (скажем, 2-16), Ultima Online позволяет буквально тысячам людей существовать и взаимодействовать одновременно в одном и том же фантастическом игровом мире Internet (до 2.000-2.500 человек одновременно на каждом сервере).

Что такое «Постоянная Всемирная Игра»?

Постоянные Всемирные Игры идут всегда, круглосуточно, туда игроки могут входить и выходить в любое время, но события продолжают развиваться, даже когда вы не входите в игру (т.е. поставить игру на паузу и пойти попить кофейку не удастся). Так работает Ultima Online. Это также означает, что вы не должны заранее договариваться с группой людей перед игрой, потому что готовый мир уже живет всякий раз, когда решите поиграть.

Есть ли одиночная игра?

Нет. Вы всегда должны быть в Internet, для того чтобы обратиться к этому обширному готовому миру.



Однако, в отличие от большинства мультиплейерных игр, вам не нужно искать других игроков перед стартом сеанса Ultima Online. Так как игра всегда живет, вы можете играть всякий раз, когда хотите — один или с группой друзей. Всегда будут другие игроки, играющие одновременно с вами, даже притом, что вы, возможно, подключились к игре в разное время или играете в той же самой области мира, что и они.

А если я не знаком с Internet?

Вы можете играть, даже если вы никогда прежде не пользовались Internet — игра включает сервис AT&T's Worldnet Internet (с 30-дневным свободным тестированием) и Netscape Navigator (наиболее популярный браузер для работы в сети).

В игре много звуков. Сколько CD они занимают?

Полностью весь мир размещен на 35 GIG жесткого диска (это можно найти на страницах Ultima), но вам нужен только 1 CD, чтобы войти в игровую среду.

Ждут ли меня в самой Ultima Online квесты, головоломки и неожиданные пповороты событий?

Да. Вас ждет много динамичных квестов, головоломок и событий.

Я могу создавать мои собственные квесты?

Если у вас много денег для того, чтобы отдать часть из них игрокам, выступающим от вашего имени, то тогда вы можете создавать квесты («принеси мне голову этого Wireda, и получишь 1000 gp»). Вы не можете делать это так, как это делают дизайнеры игры, Ultima — это не стандартный MUD.

Планирует ли ORIGIN непрерывно модифицировать игру?

Новые вопросы возникают в процессе игры. Пользователи «щиплют» разработчиков и выявившиеся ошибки в короткий срок исправляются. Новой графики и звуков можно не ожидать.

МИР БРИТАННИЯ

Мир Britannia обширен, наполнен цветом и жизнью. Этот подбор вопросов должен помочь ответить на большинство вопросов относительно среды обитания и о том, как функционирует динамика мира.

Насколько велика Ultima Online по сравнению с предыдущими играми Ultima?

Ultima Online больше, чем все предыдущие Ultima вместе взятые. Потребуется несколько часов непрерывной ходьбы, чтобы пересечь весь континент Britannia. Чтобы показать всю поверхность игры сразу, потребуется 38.000 17-дюймовых мониторов — этого достаточно, чтобы занять футбольное поле!

По сравнению с реальным миром насколько велика Ultima Online?

Огромные ландшафты покрывают почти 200 миллионов квадратных футов поверхности и содержат 12 уникальных городов и 7 подземелий. На них вы найдете обширные территории, покрытые болотами, горами, лесами, пустынями и океаном.

Что напоминает мир Ultima Online?

Вид — изометрический от третьего лица, вся графика представлена в 16-битном цвете на экране 640x480. Короче говоря, это — не старый «движок» Ultima, переработанный для быстрой игры в Internet, а новая, высококачественная игра от ORIGIN.

С какими типами ландшафта я столкнусь в Ultima Online?

Подобно реальному миру, Ultima Online содержит ряд типов ландшафта, включая арктику, песчаное побережье, пустыню, горы, джунгли, лес, болото, поле, реки и пещеры. Она также содержит обширные моря и океан, которые можно пересечь на судне.

Мир поверхности выглядит круто. А на что похожи подземелья?

Подземный мир Ultima Online представляет собой сеть из 7 подземелий. В отличие от «зон безопасности» в городах (где вас охраняют Хранители), в подземельях обитают ужасные существа, а в темных туннелях можно найти ценные сокровища.

Все города одинаково выглядят?

Нисколько. Игра содержит дюжину уникальных городов, каждый с собственной культурой и привилегированными размещениями. Britain — оплот для bard'ов, например, в то время

GameGuru-RA, **SHADOW-RA**

Каждый сервер Ultima Online может размещать 2.000-2.500 тысячи человеческих игроков одновременно. Кроме того, десятки тысяч различных животных, монстров и NPC обитают в том же мире в то же время.

как Trinsic — дом для многих лучших paladin'ов Британии.

Путешественники также обратят внимание на различные магазины и предметы утвари, уникальные архитектурные стили городов и другие детали, которые дают каждому месту собственную индивидуальность.

Действительно ли потребуется 20-30 минут на обход одного города и 2-5 часов, чтобы пересечь мир?

Ultima Online — большой мир. Однако установленные оценки времени путешествия — это только грубое приближение. Все зависит от того, как и куда вы пойдете.

Как заполняется мир Ultima Online?

Каждый сервер Ultima Online может размещать 2.000-2.500 тысячи человеческих игроков одновременно. Кроме того, десятки тысяч различных животных, монстров и NPC обитают в том же мире в то же время.



В игре много различных типов растений?

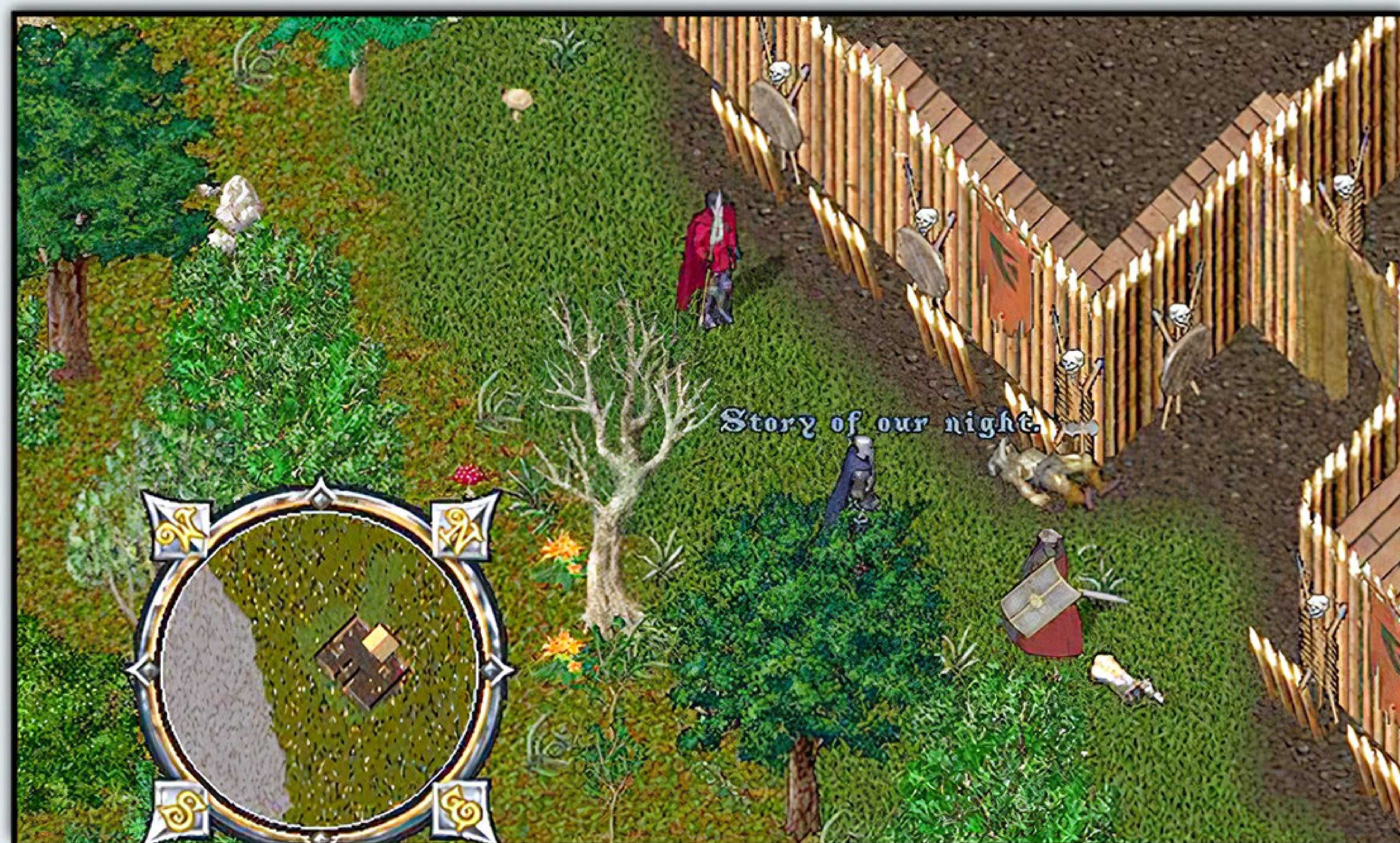
Вы найдете по крайней мере 200 видов растений в игре: более полудюжины категорий деревьев, различных зерновых культур, различных мхов и трав, массив цветов, виноградных лоз и прочего. Некоторые из растений совершенно уникальны.

Сколько различных типов инвентаря находится в игре?

Имеются тысячи элементов в игре, включая более 40 базисных типов оружия и брони, более дюжины базисных инструментальных средств, ряд инструментов для работы с деревом и несколько для приготовления различных видов продовольствия, которые вы можете объединять в различных рецептах, с целью получения необычных блюд.

Сколько типов монстров находится в Ultima Online?

Вы найдете более 50 монстров и типов животных, и каждый тип имеет несколько разновидностей. Они исчисляются в тысячах уникальных существ, которые передвигаются, питаются, терроризируют и заполняют мир Britannia.



Какие звуковые эффекты можно услышать в Ultima Online?

Во время игры вы будете слышать сотни различных звуков и окружающих шумов. Они отображают каждый аспект мира, включая звуки существ (вой волков, рев драконов...), различных сред (насекомые потрескивают ночью в лесу, вода, капающая в пещерах...), магии (треск молнии, шипение fireballs...), взаимодействия предметов (открытие дверей, падение золотых монет...), ловушек (шипы, поднимающиеся из пола, огонь, стреляющий из стен...), боя (сталкивающиеся мечи, умирающие люди...) и т.д...

В игре существуют день и ночь? Какие существуют световые эффекты?

Игра использует полный цикл день/ночь, который включает анимацию освещения в реальном масштабе времени и теневые эффекты. Яркое сияние солнца в течение дня и мягкий свет двух лун с переменными фазами ночью наряду с другими активными световыми источниками (типа переносных факелов).

•Как работает ночной режим? Нужны факелы или освещающие заклинания, чтобы видеть в темноте?

Это точно так же, как ночь в реальном мире. Если вы хотите видеть ночью, то вы будете нуждаться в каком-нибудь источнике освещения. Если ничего не используете, то будете оставаться в темноте. Это делает ночную засаду более интересной.

Предположим, что я живу за границей. Если я играю днем (а у них там ночь), я буду видеть день в игре?

Да. Время Ultima Online протекает в несколько раз быстрее, чем реальное время. Вы будете способны пережить ночи и дни независимо от того, где вы живете.

Новые квесты и задачи всегда доступны в игре?

Да, в соответствии с проектом. Мир Ultima Online полностью динамический.

Почти все события в игре вызваны действиями игроков и их воздействием на экологию игры.

Например, игроки, ищущие быстрых денег, могут перебить оленей и продавать оленину мясникам в Trinsic. Драконы, которые раньше питались олениной и были довольны судьбой, вынуждены перебраться ближе к городу в поисках продовольствия. Когда пищи станет недостаточно, они начнут нападать на домашний скот и случайных городских жителей. Нехватка мяса в Trinsic поднимет цены, горожане начнут ворчать относительно высоких цен, пойдут слухи о появившемся драконе, игроки начнут исследовать окрестности и обнаружат дракона... таким образом, рождается квест.

Если я перестаю играть на неделю, все будет так же, когда я снова войду в игру?

Никогда. Ultima Online — непрерывное моделирование мира. События происходят в игре, даже когда вас в ней нет. Когда вы войдете в следующий раз, мир будет иным, придется адаптироваться к новым условиям, созданным действиями игроков.

Как в Ultima Online работают экономика и экология?

Ресурсовая и денежная системы были разработаны специально для места, где расчеты и накопления происходят в динамической экономике с ограниченным набором ресурсов.

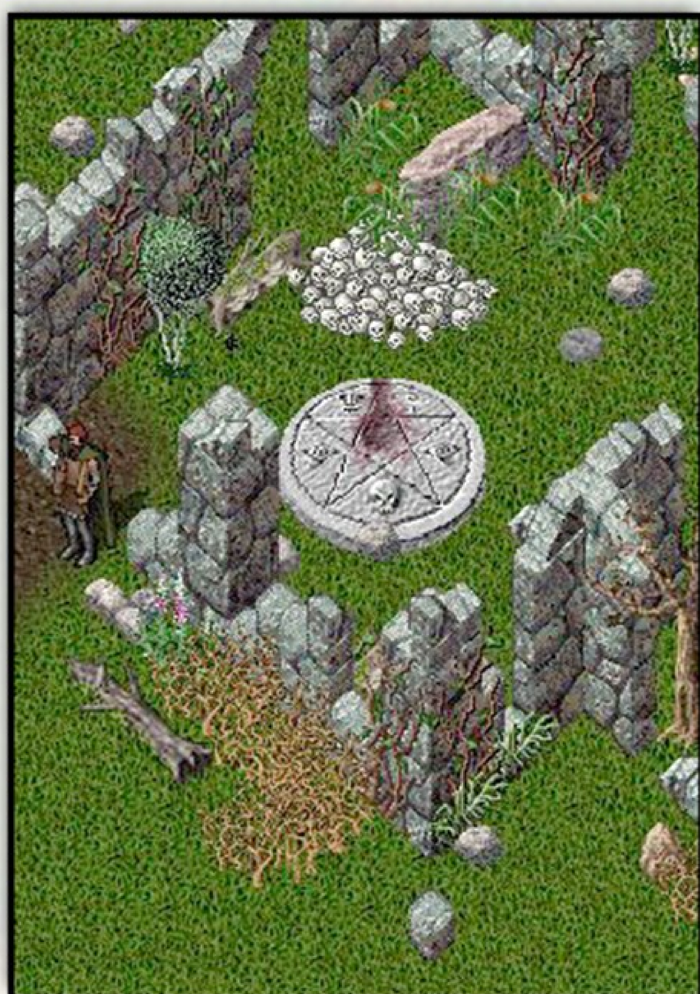
Собирая, создавая, покупая и продавая, вы воздействуете на экономику в вашем городе или области. Все существа и растения в мире — часть тонкой экологической системы. Нарушение равновесия имеет прямые следствия в игре — точно так же, как в реальной жизни.

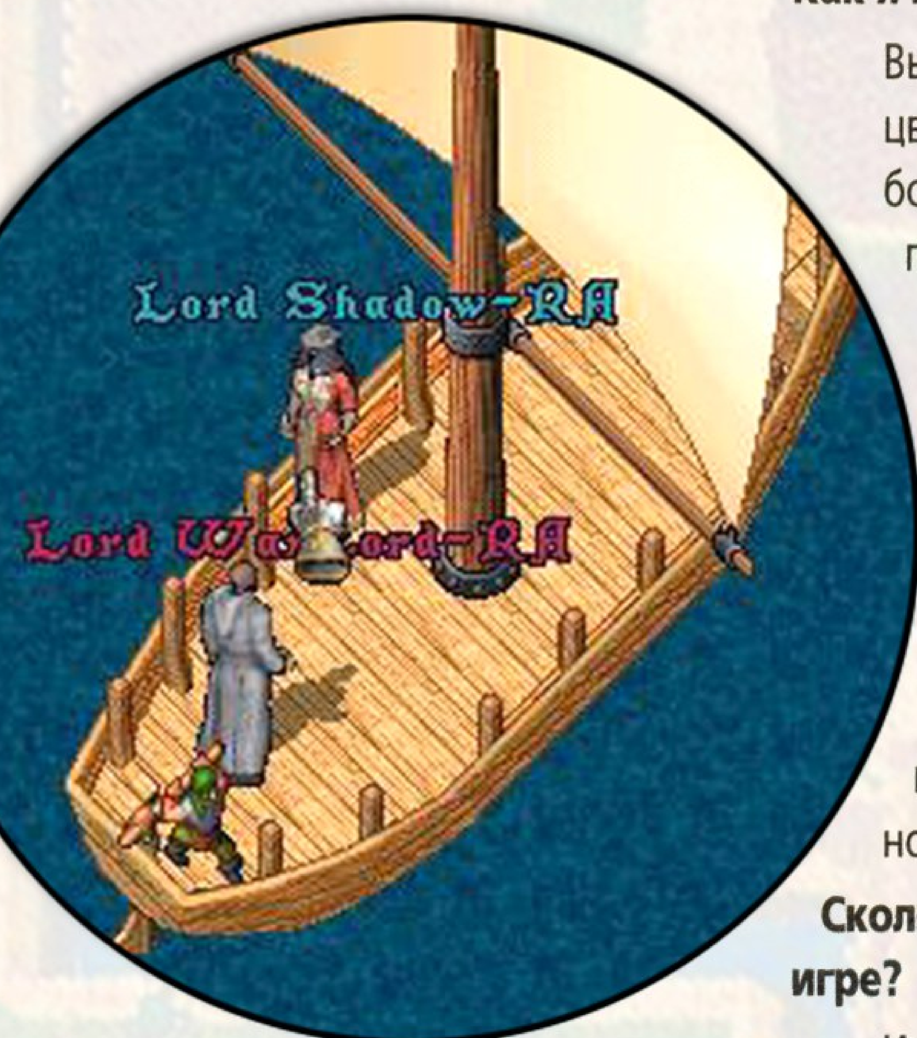
Как животные и существа помогают формировать экологию в Ultima Online?

Каждое существо и животное имеет набор руководящих «принципов» и приоритетов, которые взаимодействуют в игре. Большинство существ, например, инстинктивно избегает контакта с людьми. Если их естественное место проживания становится угрожающим, или их продовольственные запасы исчерпаны, то в таком случае потребность в продовольствии и самозащите может заставить их расположиться в удаленных местах и стать более агрессивными.

Существа и животные имеют также и другие образцы реалистичного поведения. Например, охота волков, драконов...







Любые видимые предметы, которые вы собираете и одеваете во время игры (броня, оружие, одежда и т.д.), немедленно появляются на вашем персонаже.



ГЕРОИ И NPC'Ы

Земля Britannia изобилует и человеческими персонажами, и сложными NPC'ами (неигровые персонажи). Чем больше людей войдет в систему, чтобы играть в одно время, тем больше персонажей будет вокруг вас.

Я могу иметь несколько персонажей в UO?

Для всех ваших друзей и семьи каждый CD позволит создать до пяти персонажей. Это даст возможность каждому члену семьи (или группе друзей) использовать один диск. Однако только один персонаж (для одного CD) может быть активен в любой момент.

Как я могу настраивать мой персонаж?

Вы можете выбирать пол, цвет кожи, цвет волос, стиль волос, носить ли вам бороду и усы, имя и базовые атрибуты персонажа. Так же, как персонажи получают опыт, они могут покупать одежду, броню и оружие, которые будут выражать их индивидуальность (при желании можно покрасить свою одежду в любой цвет).

Это только один путь, которым вы можете выразить свою индивидуальность в игре.

Сколько стилей и цветов волос есть в игре?

Игра имеет большое количество различных стилей причесок (для мужчин и женщин) и более 50 цветов для волос.

Вид моего персонажа изменяется во время игры?

Любые видимые предметы, которые вы собираете и одеваете во время игры (броня, оружие, одежда и т.д.), немедленно появляются на вашем персонаже.

Как я могу развивать своего персонажа?

Вы развиваете вашего персонажа, практикуясь и улучшая свои навыки, а не по завершении каких-то уровней (как в Diablo). Другими словами, делайте то, что вам больше нравится, и вы станете намного сильнее в этом навыке!

Игра позволит мне использовать маскировку? Если да, то как?

Вы способны маскироваться, но только с помощью волшебного дорогостоящего амулета. Вы способны изменить свою внешность на экране, чтобы быть похожим на любого другого персонажа, которого видите, но это не подействует на ваши реальные параметры, которые останутся теми же, что и были.

Так что маскировка не является мощной защитой, но может запутать противника.

Я могу играть героями другой расы, кроме человеческой?

Нет, но вы можете использовать polymorph spell, чтобы превратиться в другое существо.

Как мой персонаж может заработать деньги?

Вы можете заработать несколькими путями.

Вы можете находить (или создавать) и продавать полезные вещи игрокам и NPCs. Например, если у вас есть Orc maces, который вы хотите продать, а Battling Billy продает его в магазине за 15 gp, можно стоять около его магазина и объявлять покупателям, что продается maces за 10 gp.

Также вы можете получать задания от неигровых персонажей (NPCs) за деньги. Некоторые работы могут иметь форму квестов или нелегкого ручного труда.

Убийство игроков позволяется? Насколько? ORIGIN вмешивается?

Да, конечно, игроки могут уничтожать друг друга. (А как еще смогла бы проявляться жестокая конкуренция гильдий?) Это был бы не очень реалистичный интерактивный мир, если бы вы не могли уничтожать других игроков.

Злые игроки могут убивать так часто, как они хотят, и столько, сколько хорошие игроки позволят.

И нет, ORIGIN не будет вмешиваться. Однако будут охранники, защищающие Лорда Бритиша, задача которых сделать города безопасными.

Я могу убить Lord British?

Вы можете попробовать.

Что персонажи теряют в случае летального исхода?

Их жизни, конечно. И трупы, которые остаются там, где они упали.

Персонажи сохранят их рюкзаки, и их духи (spirits) будут одеты в рубашку и штаны, но вся одежда и предметы (включая оружие и броню) будут лежать рядом. Вы можете вернуть свое имущество после восстановления. Хотя это порой трудно, особенно если кругом полно мародеров.

Что такое NPC?

NPCs — участники игры, которые управляются сложным искусственным интеллектом (AI).

Хотя игроки составляют значительную часть населения Британии, NPCs — большая его часть.

Как игроки взаимодействуют с NPC'ом?

Вы можете говорить с ними так же, как говорите с другими игроками.

NPCs будут интеллектуальными? NPC'ы смогут реагировать на угрозы?

Да. У NPCs много различных реакций на игроков. Действия NPC's и реакция на персонажей изменятся в зависимости от их настроения. То как персонаж поведет себя в мире Ultima Online частично определит то, как NPC будут реагировать на него.

Как я могу отличить игрока от NPC?

Попробуйте поговорить с рассматриваемым персонажем. Если после 5 минут вы все еще не можете решить, является индивидуум человеком или нет, то возможна одна из двух замечательных ситуаций — или разработчики усовершенствовали Turing-уровень AI, или вы потратили 5 минут, получая сложные ответы от тщательно созданного NPC.

Определить NPC можно и так: если на вашу фразу собеседник выдал на экран фразу из сотни слов, практически всегда это NPC (кто же так быстро сможет набрать ответ?).

Забавная, но правдивая история на эту тему:

Перед тестом pre-Alpha две новых «примочки» в UO появились одновременно — NPC'ы и общение с NPC.

До этого другие человеческие игроки были единственными активными участниками игры.

Ричард Гарриотт (как Lord British) прогуливался через Britannia с его новой черной броней и королевским скипетром. После короткого обхода Ричард увидел кого-то. Будучи приветливым товарищем, Ричард сказал: «Привет!» Незнакомец ответил: «Приветствую вас, Lord British» и направился к Ричарду. Всегда внимательно наблюдающий за разработкой Ultima Online, Ричард спросил: «Над чем вы работаете?» Любопытно, но незнакомец ответил: «Я чернорабочий, и работаю над тем, как правильно провести свои дни». Подозрительный и остроумный Ричард спросил: «Кто Вы?». NPC ответил: «Мое имя Gilberto.»

Итак, Ричард (a.k.a. Lord British) был введен в заблуждение за несколько секунд интеллектом NPC Ultima Online.

Lord British — NPC? Если нет, то кто играет за него?

Lord British — персонаж живого игрока. Ричард Гарриотт часто находит приятным прогуливаться по Britannia как Lord British.

Я могу нанимать NPC, чтобы охранять мою собственность или лагерь?

Вы можете иметь наемников, стоящих на страже, сопровождающих вас в квестах или сражающихся вместе с вами.

Я могу нанимать NPCs, чтобы охранять мою собственность, путешествовать со мной или торговать в моем магазине, если я уйду?

Да, да и нет. NPC'ы способны сопровождать вас в путешествиях, и есть NPC'ы, которые выполняют работу охранников. Однако они не будут торговать в магазине.

Насколько «близки» могут быть игроки и NPC'ы?

Игроки и NPC могут стоять бок о бок в Ultima Online. (Однако, NPC будет иногда просить, чтобы вы «отошли», если вы находитесь слишком близко). Будет ли что-нибудь большее, чем это? Нет. Представьте себе интерфейс для реализации сексуальных отношений. От этого ORIGIN отказались в самом начале.

Будет NPC помогать мне, если я нуждаюсь в этом?

Да. В дополнение к обеспечению сведениями, защитой и информацией, каждый город имеет один или два healer'a. Эти NPC'ы могут помогать, восстанавливая здоровье вашего персонажа после сражения или особенно

Вы можете использовать магию для любых целей, которые сочтете пригодными...

утомительной поездки. Вы можете также приобретать bandages и potions в магазинах healers, которые облегчат действие ядов.

NPC'ы в различных областях могут часто служить как источник информации. Если вы ищете что-то или кого-то, никогда не повредит поспрашивать вокруг. NPC'ы помнят людей, которых они видели и способны сообщить вам, где другие люди могли бы быть (включая игроков, которые совершали «преступления»).



МАГИЯ

Ultima Online дает каждому игроку возможность исследовать царство магии и повышать магические умения настолько, насколько он или она этого желает. Вы можете сосредоточиться на искусстве волшебства или баловаться им на стороне. Поступайте так, как сочтете нужным.

На что похожа волшебная система?

Ultima Online имеет запутанную и волшебную интуитивную систему, в которой вы используете реактивы (волшебные компоненты), слова Силы и навыки, чтобы смочь произнести более 60 различных заклинаний. Когда вы приобретаете заклинания, то записываете их в персональную книгу заклинаний. Для более подробного описания заклинаний, доступных в игре, и большем количестве информации о магии, выберите Traveller's Guide и нажмите Magic.

Ultima Online дает каждому игроку возможность исследовать царство магии и повышать магические умения настолько, насколько он или она этого желает...

Я могу создавать заклинания или должен использовать уже заданные?

Нет, вы не можете придумывать и создавать новые заклинания. Однако когда ваши опыт и навыки мага увеличатся, то вы сможете узнавать и использовать более мощные заклинания.

Как я получаю заклинания?

Имеется много способов приобретения новых заклинаний: можно найти свиток с заклинанием, выучить заклинание в гильдии, сторговаться с другим человеком, купить или захватить его и так далее.

Игроки могут обучать друг друга заклинаниям?



Да. Вы можете использовать знание заклинания совместно с вашими друзьями или даже с врагами, если вы этого хотите.

Существуют ли различные классы заклинаний (necromancy, enchantment и т.д.)?

Нет. Ultima Online использует классическую систему заклинаний Ultima, и заклинания этой системы покрывают широкий диапазон волшебных эффектов — включая summoning, rasing the dead и т.д. Однако заклинания не разделены на категории.

Все заклинания доступны каждому? Имеются ли круги заклинаний?

Имеются круги заклинаний — фактически, восемь из них. Каждый следующий круг содержит более мощные заклинания. Все начинают со способностью использовать заклинания самого низкого круга. Игроки должны развить волшебные навыки и повысить уровень маны прежде, чем они обретут способность использовать заклинания в более высоких кругах.

А есть различие между хорошим и плохим волшебством?

Нет. Нет никаких оснований для разделения волшебства в Ultima Online (если вы не принадлежите к гильдии). Вы можете использовать магию для любых целей, которые сочтете пригодными.

Есть ли заклинание телепортации?

Да. Оно на самом высоком круге заклинаний и очень дорогое по количеству маны и реактивов. Имеются два типа телепортации: Teleport, которое переносит на короткие расстояния, а также заклинания Mark и Recall, которые переносят на большие расстояния. В игре также есть заклинание gate travel.

Что мне нужно сделать, чтобы использовать заклинание?

Каждое заклинание имеет специфические слова силы и кастующие движения, но ваш персонаж делает их автоматически, когда вы используете заклинание. В начале игрок должен иметь необходимое количество маны и реактивов.

Насколько сложно будет найти реактивы?

Некоторые реактивы будет сложнее найти, чем другие, поскольку они могут расти лишь в нескольких специфических местах. За деньги можно купить их у мага-поставщика реактивов в городах. Если вы больше заинтересованы в получении реактивов, чем в их выращивании, тогда, самый простой способ получить их, это купить у уважаемых алхимиков и волшебников.

Будут в игре moonstones или только стандартные moongates?

Мудрецы этого мира обнаружили мистическую энергию, которая подпитывала moonstones, и теперь дает возможность применять teleportation к другим объектам.

Требуется специальное заклинание Mark, которое дает привязку к любому объекту, выбранному магом. Маг может затем скастовать Recall и вернуться к тому месту, которое выбрал.

Вы может дать несколько примеров волшебной системы в работе?

Пример 1: заклинание Mind Blast требует black pearl, root mandrake, nightshade и ash sulphurous. Когда получите эти реактивы, кастуйте заклинание, адресовав его врагу. Ваш персонаж произнесет слова Силы («por corp wis»), и искрящиеся огни появятся над врагом. Если это существо имеет интеллект ниже вашего, то он получит физические повреждения. Однако если ваш адресат имеет более развитый интеллект, то ущерб будет нанесен вам.

Пример 2: заклинание Magic Trap требует чеснок, женьшень и nightshade. Когда вы произносите волшебные слова («in jux»), вы помещаете волшебную ловушку в предмет, на который направили заклинание. Теперь он взорвется от прикосновения.

Пример 3: заклинание Blade Spirits вызывает столб кружащихся лезвий. Чтобы скастовать его, вы должны обладать black pearl, root mandrake и nightshade и говорить «in jux hur ylem». Дух прослеживает самый близкий к нему живой объект, нанося скользящие удары.

Пример 4: заклинание Telekinesis (кровавый мох и root mandrake, затем «ort por ylem») позволяет использовать и управлять любым предметом внутри вашего поля зрения, включая ключи, оружие, товары наемников и.т.д...

СИ



DUKE NUKEM FOREVER

... Duke Nukem Forever будет оригинален, сомнений не вызывает.

Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: Apogee
Выход: март 1998 года

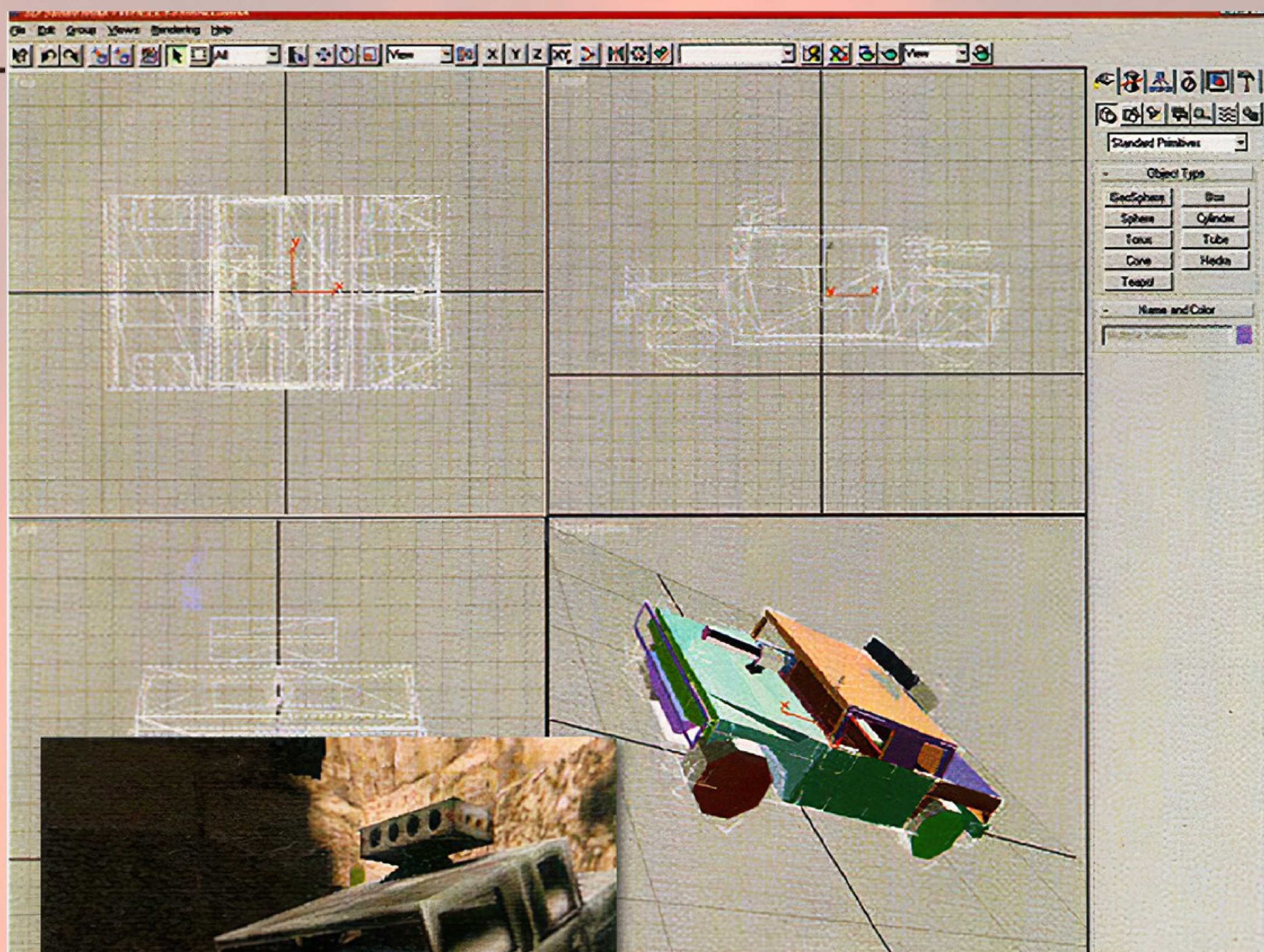
Итак, через некоторое время мы увидим продолжение серии **Duke Nukem...** Что это значит? Для кого-то это может не значит ничего, а для большинства – это чуть ли не самое крупное событие игровой индустрии за последнее время.

В чем же причина бешеной популярности **Duke Nukem?** Вспомним, что истинное начало серии в качестве **Duke Nukem 3D** вышло в достаточно неблагоприятное время (до этого спасатель человечества существовал в варианте платформенной аркады). Все жили только грядущим Quake, то и дело появлялись разновсяческие урезанные демо-версии, вызывающие неизменный восторг, доносились какие-то фантастические обещания его разработчиков и т.д. Даже производители бесчисленных doom-клонов приутихли. И вдруг совершенно неожиданно вышел **Duke Nukem 3D.** Со своей безудержной развязностью, великолепным нахальством и несоразмерной прикольностью. Со своими разнообразными уровнями, чуть ли не полной интерактивностью и вызывающе плоскими монстрами. Игровой мир сразу погрузился в состояние шока и начал невольно сравнивать **Duke Nukem 3D** с будущим Quake. Ну, конечно же, Quake с технологической точки зрения на порядок лучше Duke'a! Особенно хорошо это стало ясно, когда Quake все-таки вышел. Но это не помешало продолжать играть в **Duke Nukem 3D** доброй половине фанатов 3D-action'a. Ведь обращаем внимание мы обычно не только на технологические достижения разработчиков, но и на художественные, так сказать, достоинства игр. Тут **Duke Nukem 3D** был явно на высоте – по сравнению с безликим героем из Quake, Duke становился на один уровень с самыми яркими персонажами и образами игровой индустрии. Кроме того, было предельно ясно, что происходит, а это, согласитесь, как-то скрашивает отсутствие сюжета.



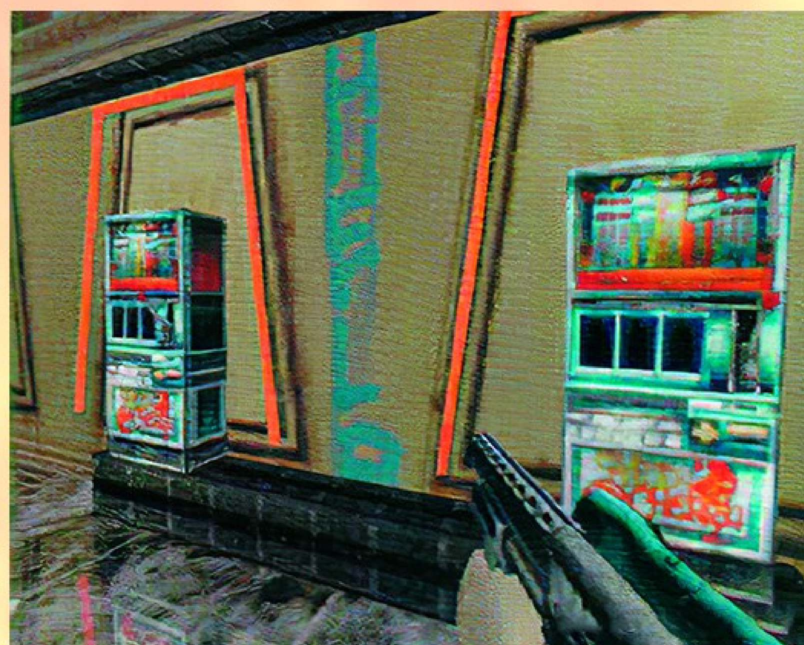
Однако в игре будут встречаться не только мотоциклы, но и разнообразные автомобили наподобие тех, которые были созданы в Shadow Warrior. Не исключена возможность того, что и они будут в какой-то степени интерактивными.

Совершенно точно известно, что разработчики сохранят образ главного героя в **Duke Nukem Forever.** И вообще, большая часть всех приколов тоже останется, только выполненных немного на другом уровне. Наверное, все уже узнали по картинкам графический движок Quake II. Конечно же, сейчас можно обвинить разработчиков в неоригинальности, но все же надо признать, что они правы. Разработка нового графического движка требует много времени, к тому же, результат может оказаться далеко не самым лучшим. Что вы предпочитаете: ждать много времени и получить игру с оригинальным движком или все же как можно быстрее получить просто оригинальную игру? А то, что **Duke Nukem Forever** будет оригинален, сомнений не вызывает.





Разборки будут происходить на этот раз преимущественно в Лас-Вегасе и штате Невада. А действие начинается с того, что старый маньяк-шизофреник доктор Протон приступает к активной деятельности. (Вообще, для Америки злой гений – самое страшное социальное явление: во-первых, умный, а, во-вторых, плохой). Короче говоря, доктор Протон стусовался с инопланетянами и готовит Землю к их нашествию. Остановить его может только... сами догадайтесь, кто. Кстати, доктор Протон – это киборг, и в частности поэтому от него можно ожидать самых подлых выходок. Детали сюжета разработчики предпочли не открывать до выхода игры.



В **Duke Nukem Forever** обещается невиданный уровень интерактивности. Это не просто уничтожение телевизоров, вышибание окон и взрывание огнетушителей. Это непосредственное влияние на уровень самим главным героем. Иначе говоря, структура уровней может запросто изменяться самим игроком в процессе самой игры. Представьте себе, например, такую ситуацию. Через пропасть протянут хлипкий мостик. Маленький взрыв – и от мостика жалкие остатки. Приходится думать, как перебраться на ту сторону пропасти без него. Такие эпизоды, по обещаниям разработчиков, будут самыми обыкновенными буднями игрового процесса. Разумеется, на уровнях будет существовать также множество разнообразных объектов, которые можно тем или иным способом использовать. Сам Duke в процес-



Дмитрий ЭСТРИН



се игры будет шутить, комментировать события и, кроме того, петь своим прокуренным суперменским голосом.

Впервые в **Duke Nukem 3D** действие реально происходило не только в помещениях, но и на улице. Идея была чрезвычайно удачной, да и реализована она была неплохо. Естественно, что в **Duke Nukem Forever** разработчики хотели оставить уличные бои, но здесь они столкнулись с одной неожиданной проблемой. Дело в том, что движок Quake II практически не позволяет создавать обширных территорий, которые будут сразу доступны взору игрока. Их приходится либо уменьшать, либо скрывать их от игрока какими-нибудь стенами. Ни то, ни другое в **Duke Nukem Forever** почти неприемлемо. Однако разработчики из 3D-Realms нашли технологическое решение проблемы, которое хранится в строжайшем секрете до выхода игры. Результат вы можете оценить, взглянув на картинки.



Как вы все наверное помните, монстры в **Duke Nukem 3D** были не просто плоскими, но вдобавок еще и очень плохо нарисованными. На этот раз все почти изменилось. Враги стали, конечно же, полигонными, но все равно почти такими же некрасивыми. Выглядят они, надо сказать, карикатурно. Разработчики, правда, обещают, что, скорее всего, монстры будут немного другими. Кроме того, и здесь не обошлось без приятных нововведений. Так, например, на уровнях будут встречаться очень большие монстры, размеры которых будут во много раз превосходить главного героя, встречающего на своем пути преимущественно роботов и киборгов. Подробнее о них мы поговорим чуть позже.



Кое-что известно про оружие Duke'a. Разработчики пока сделали лишь шотган, пулемет и ракетомет. Однако конца нет обещаниям о том, что в финальной версии игры мы увидим тонны оружия, которое, вне всяких сомнений, поразит своей оригинальностью. Некоторые старые идеи все же будут использованы в **Duke Nukem Forever.** Например, скорее всего, останутся замораживатель и уменьшатель. Большое внимание также уделено поиску разных объектов, которые главный герой сможет таскать с собой и время от времени использовать. Некоторые из них даже внесут соответствующие изменения в игровой процесс. Например, с помощью одного прибора Duke сможет ходить по вертикальным поверхностям и потолку! Эта возможность дарит просто неисчислимое количество самых неожиданных игровых моментов.



На одном из концепт-артов Duke был изображен сидящим на мотоцикле. Когда разработчиков спросили, как это понимать, они ответили, что понимать это следует в самом прямом смысле. Так что вполне возможно, что в самом игровом процессе можно будет прокатиться на настоящем Harley Davidson. Однако в игре будут встречаться не только мотоциклы, но и разнообразные автомобили наподобие тех, которые были созданы в Shadow Warrior. Не исключена возможность того, что и они будут в какой-то степени интерактивными.

Наверное многие уже обратили внимание на то, что сейчас на рынке игровой индустрии происходит своеобразный процесс феминизации. Процесс этот начала небезызвестная Лара Крофт, та, что из Tomb Raider. Теперь у нее появились (и продолжают появляться) многочисленные боевые подруги – такие же отважные и бескомпромиссные. А проживают они соответственно в мирах Hexen II, Daikatana, Unreal и Quake II. **Duke Nukem Forever** – почти что исключение. Хотя и его в некоторой степени коснулись веяния времени. Как мы все хорошо помним, представительницы женского пола в **Duke Nukem 3D** были в основном стриптизершами и дамами легкого поведения. И хоть были они всего-навсего лишь анимированными декорациями, на Западе этот невинный игровой элемент вызвал волну возмущения многочисленных родительских ассоциаций. Интересно, что случится теперь, когда разработчики хотят сделать женские персонажи более живыми, наделить их чуть большей свободой действия в **Duke Nukem Forever?** Кстати, разработчики всерьез говорят о том, что Duke сможет действительно познакомиться с девушкой, а не просто отпускать пошлые реплики и швыряться долларовыми банкнотами, как было в **Duke Nukem 3D.**

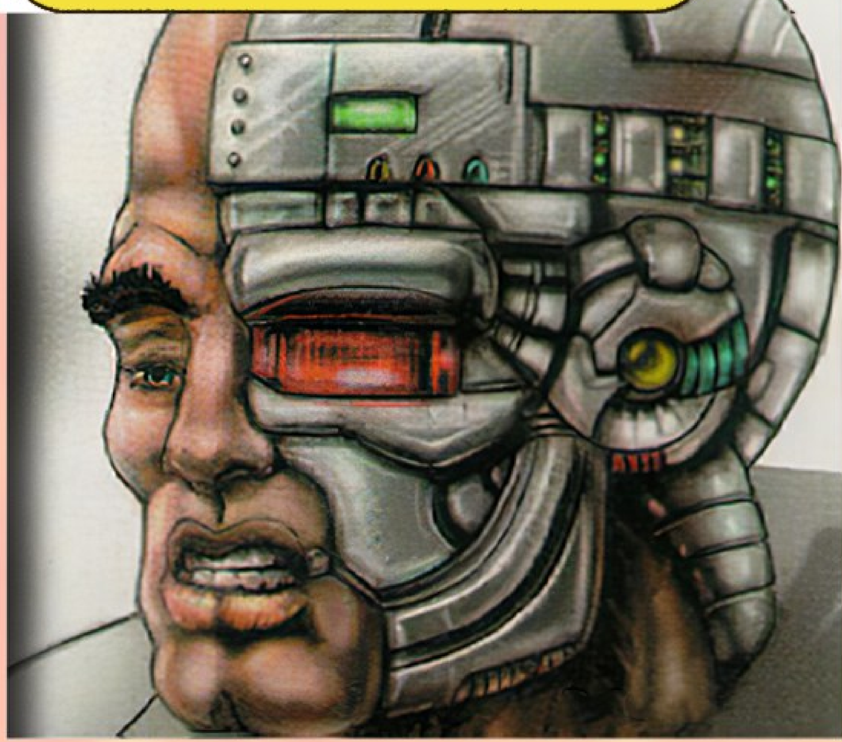




Вообще-то, вопрос о подробностях интимной жизни главного героя в игре имеет принципиальное значение для разработчиков, так как почти вся продукция от 3D Realms издавна была предметом измещения общественных протестов. Когда появился **Duke Nukem 3D,** оказалось, что эта игра почти выходит за обыденные нравственные рамки общества из-за содержания в ней прозрачных эротических элементов. После выхода Shadow Warrior выяснилось, что в 3D Realms работают настоящие шовинисты. Что-то еще придумают негласные цензоры, когда на прилавках магазинов появится **Duke Nukem Forever?**

Но не будем вдаваться в философские тонкости этики разработчиков, так как каждый нормальный человек способен сделать свои собственные умозаключения независимо даже от общественных вкусов, которые к тому же весьма переменчивы. Поговорим лучше о внешнем виде игры. Достаточно нескольких screenshot'ов, которые вы видите перед собой, чтобы понять, что **Duke Nukem Forever** при удачно

Дмитрий ЭСТРИН



РАЗРАБОТЧИКИ DUKE4EVER



George BROUSSARD, руководитель проекта



Allen BLUM, главный разработчик уровней

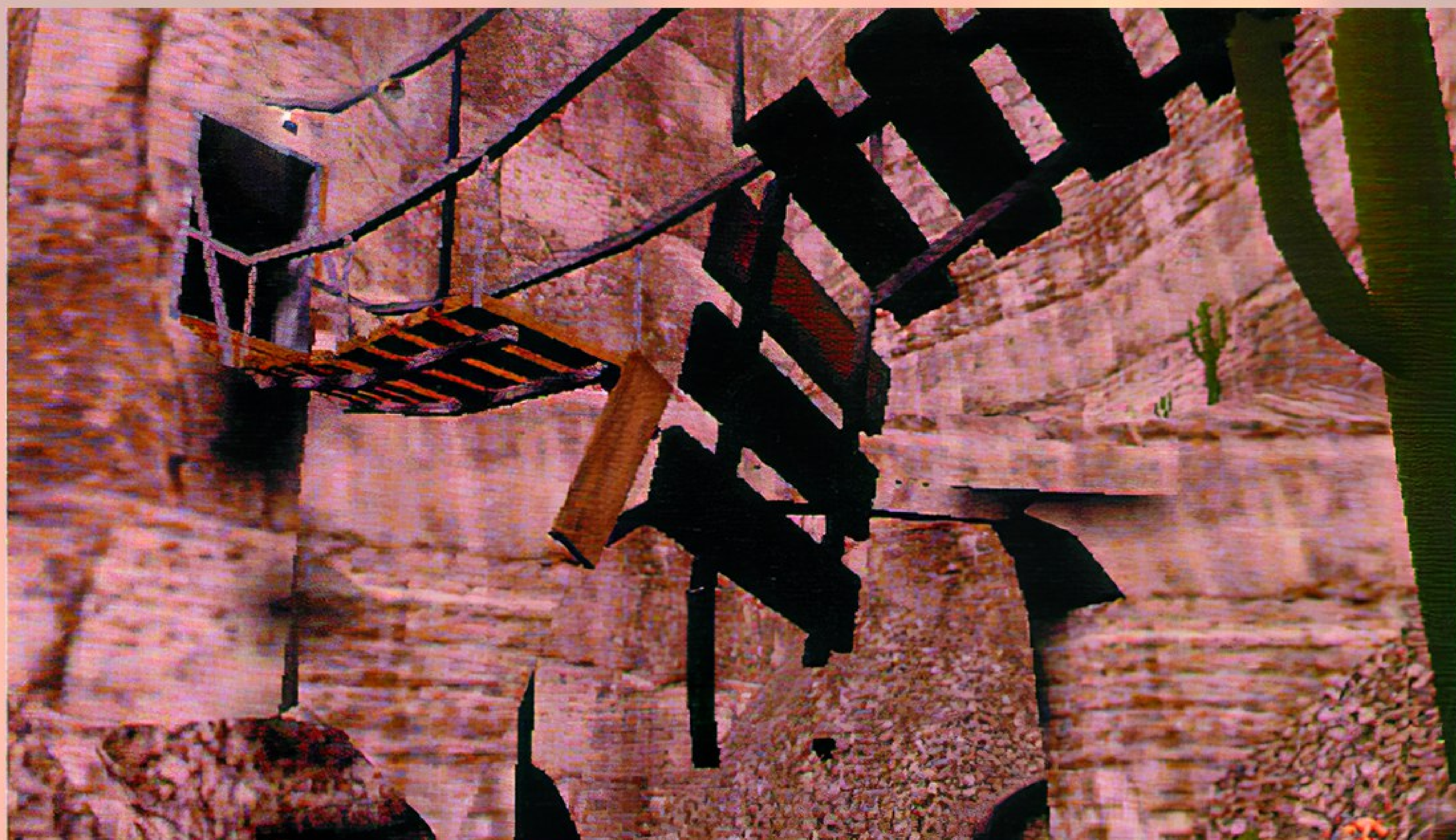


Todd REPLOGLE, главный программист

складывающихся обстоятельствах на этот раз запросто сможет заткнуть за пояс Quake II даже с точки зрения графического исполнения. Но, пожалуй, еще интереснее сравнить его с **Duke Nukem 3D.** Не правда ли, чувствуется разница? Яркие цвета, почти мультяшная графика и суровая реалистичность **Duke Nukem Forever,** который по сравнению со своим старшим братом похож на художественный фильм. Однако и здесь есть некоторые недостатки. Первопричина их в том, что игра будет полностью заточена под 3Dfx, вследствие чего на картинках кое-где заметны избыток тумана, а также несколько унылые цвета. Конечно, это можно оправдать и желанием разработчиков сделать игру более реалистичной, но на самом деле реалистичность здесь выступает лишь случайной причиной, которой, в принципе, могло бы и не быть.

С другой стороны, кое-чем в графическом исполнении игры можно просто восхититься. Так, например, прекрасно выполнено изображение воды, которая, как ей и положено, стала наконец прозрачной. Поэтому, надо думать, что игровой процесс в значительной степени изменится к лучшему. Как все наверное помнят, в **Duke Nukem 3D** главный герой проводил достаточно много времени под водой, однако сражения с пришельцами там мало чем отличалось от наземного. Теперь разработчики говорят, что они наделили реалистичностью не только изображение воды, но и все, что связано с поведением персонажей под ней. Иначе говоря, подводная физика на этот раз реально затронет игровой процесс и будет в игре действительно чем-то особенным.

Достаточно сложно сказать, как в самой игре будут выглядеть враги Duke'а. Как я уже сказал, будут они в основном роботами и киборгами, которые на картинках выглядят не очень воодушевляюще. Может быть, впечатление портят уж совсем сглаженные текстуры, а может быть, то, что неодушевленный (или полуодушевленный) враг создает впечатление безмозглой железяки. Однако разработчики обещают наделить монстров в **Duke Nukem Forever** самым мощным интеллектом. В игре враги будут не просто стараться убить главного героя, но и мешать ему достигнуть конечной цели на уровне. То есть взрывать мосты и рушить стены сможете не только вы, но и поумневшие монстры. Разработчики также собираются сделать более сложную модель поведения врагов. Пока неизвестно, что это будет – туповато-старательные приседания, как в Quake II, или что-то другое. По крайней мере 3D-Realms осознали, что игроку хочется иметь дело с более серьезными противниками. Однако враги



будут брать не только своим умом, но и недюжинной силой. Скорее всего, в игре останутся боссы уровней, которые даже на картинках производят просто устрашающее впечатление. Пока очень больших полигональных врагов мы видели только в Jedi Knight, но в **Duke Nukem Forever,** по обещаниям разработчиков, они будут технологически на порядок лучше. В частности вести себя боссы будут очень динамично, и вдобавок у каждого из них появится своя модель поведения. Разработчики также говорят о том, что враги будут не только отличаться друг от друга внешне, но и использовать совершенно разное оружие. Так что стрелять в **Duke Nukem Forever,** ведя бой с компьютерным противником, не надоест.

Ну а если все же надоест, то к вашим услугам режим многопользовательской игры, который на этот раз будет включать в себя просто невероятное количество разновсяческих наворотов. Наверное многие читатели помнят, насколько хорош был **Duke Nukem 3D** в multiplayer'е. Почти неиссякаемое количество тактических приемов, а также различных подлостей, пакостей и гадостей, которые можно было сделать своему «человеческому» противнику и о которых вы могли прочитать в предыдущих номерах «Страны Игр», стали настоящим подарком для любителей многопользовательской игры. Но еще более удивительным следует считать тот факт, что разработчики не сочли этот режим идеальным и решили предложить игроку в **Duke Nukem Forever** еще большую свободу действий для multiplayer. Так что игра скучной не покажется.

Предсказывать успех игре – это значит действовать не наверняка, но на этот раз все же рискну. У меня почти не вызывает сомнений то, что **Duke Nukem Forever** будет одной из самых лучших игр 1998 года. Вряд ли 3D-Realms удастся устроить такой же переполох, какой случился несколько лет назад в игровой индустрии – на этот раз все гораздо лучше подготовлены к игре, которую, тем не менее, можно будет назвать монументальной в жанре 3D-action. И пусть многие говорят о примитивности игрового процесса, об аморальности поведения главного героя, о близкой смерти жанра, об отсутствии сюжетной линии, о нелогичности уровней и о Ларе Крофт. **Duke Nukem Forever** в любом случае окажется классной игрой, в которую просто приятно играть, а не размышлять перед монитором о сущности эстетического наслаждения компьютерной игрой и о ее образовательной роли в обществе. В общем, господа геймеры, думаю, что самое время подготовить свои клавиатуры к приближающейся нагрузке. Если вы, конечно, со мной согласны. А если нет, тогда лучше подождите чего-нибудь менее основательного, чем **Duke Nukem Forever.**

СИ



Дмитрий ЭСТРИН

MECHWARRIOR 3

Свершилось!

Геймовый engine ... базируется на специальном алгоритме под названием Munga...

Платформа: **PC.**
Жанр: симулятор робота.
Издатель: **Microprose software.**
Выход: начало 1998 года.



Разработчики Fasa готовят к изданию продолжение легендарного Mechwarrior. Несмотря на то, что Fasa теперь не сотрудничает с Activision, **Mechwarrior 3** не только ни в чем не уступит своим предшественникам, но и должен явиться свету в гораздо лучшем облике.

Кому интересно, можем рассказать, с чего вообще началась вся эта историческая заварушка. Знающие называют это время Эпохой Кланов. В 2571 году во Внутренней Сфере была создана так называемая Лига Звезд. Все в ней было прекрасно, но до поры. Как и в любом обществе, в Лиге зрели разногласия, что в конце концов привело к ее распаду. Но генерал по имени Александр Керенский не пожелал мириться с развалом империи и, собрав около тысячи верных соратников, покинул остатки Лиги и направился к неизвестным звездам в надежде создать новый мир – Страну Мечты.



В новой версии Mechwarrior большое внимание уделено мелким деталям.

Через несколько лет переселенцы обосновались на пяти планетах, называемых Планетами Пентагона. Но новая война не позволила Керенскому удержать их под контролем, и его люди покинули свое новое пристанище, направившись в неизвестный удаленный звездный сектор.

После смерти Александра Керенского его сын Николай разделил своих людей на двадцать кланов. Каждый клан получил в качестве герба изображение какого-либо животного. Перед смертью Николай завещал кланам когда-нибудь вернуть Терру и возродить Лигу Звезд, даже если придется сделать это силой.

Шли годы. Кланы росли, брали под контроль все новые и новые территории и в конце концов захватили Планеты Пентагона. Следующей целью Кланов стала Внутренняя Сфера. Интервенция началась в 3058 году.

Действие игры происходит в разгар вторжения. Род Kurita по приказу Draconis Combine готовится нанести ответный удар клану Smoke Jaguar. Так начинается операция «Bird Dog». Лучшие воины Kurita направляются в тыл клана на планету Yamarovka, чтобы ослабить клан изнутри. В рядах этих самых воинов, разумеется, окажетесь вы. Впрочем, если вас переполняет ненависть к захватчикам и террористам, врывающимся периодически в вашу размеренную жизнь – пожалуйста, воюйте за Smoke Jaguar, это не возбраняется.

«...они действительно покажут вмятины от тых они нажаты!»

Сократ, электронный переводчик о MW3.

Вот такой весьма замысловатый по нынешним временам сюжет. Впрочем, исполнение игры не уступает ее интеллектуальному уровню. Геймовый engine на наших мониторах также обещает выглядеть очень достойно. Он базируется на специальном алгоритме под названием Munga, который FASA применяет в своих игровых центрах BattleTech, расположенных в нескольких странах Европы и в США. Munga будет полностью использовать драйверы DirectX. Таким образом, в наши дома наконец заселится хитрый зверек по имени Качество. Разработчики обещают, что не подведут. «Я думаю, мы создали действительно умный игровой engine, который позволит игроку пользоваться максимальной свободой действий, не выходя за рамки основного сюжета,» – заявляет ведущий программист компании Fasa Paul Schuytmea. Игроку действительно позволяется проходить игру в той последовательности, которая взбредет ему в голову. Возможно, это и отразится на сюжетной линии (мало ли кого вы первого угробите – может, того, может, этого, а может, вообще на своих попрете!), но финал остается финалом, и что самое интересное, одним и тем же: либо мы их, либо они нас – побеждает сильнейший.

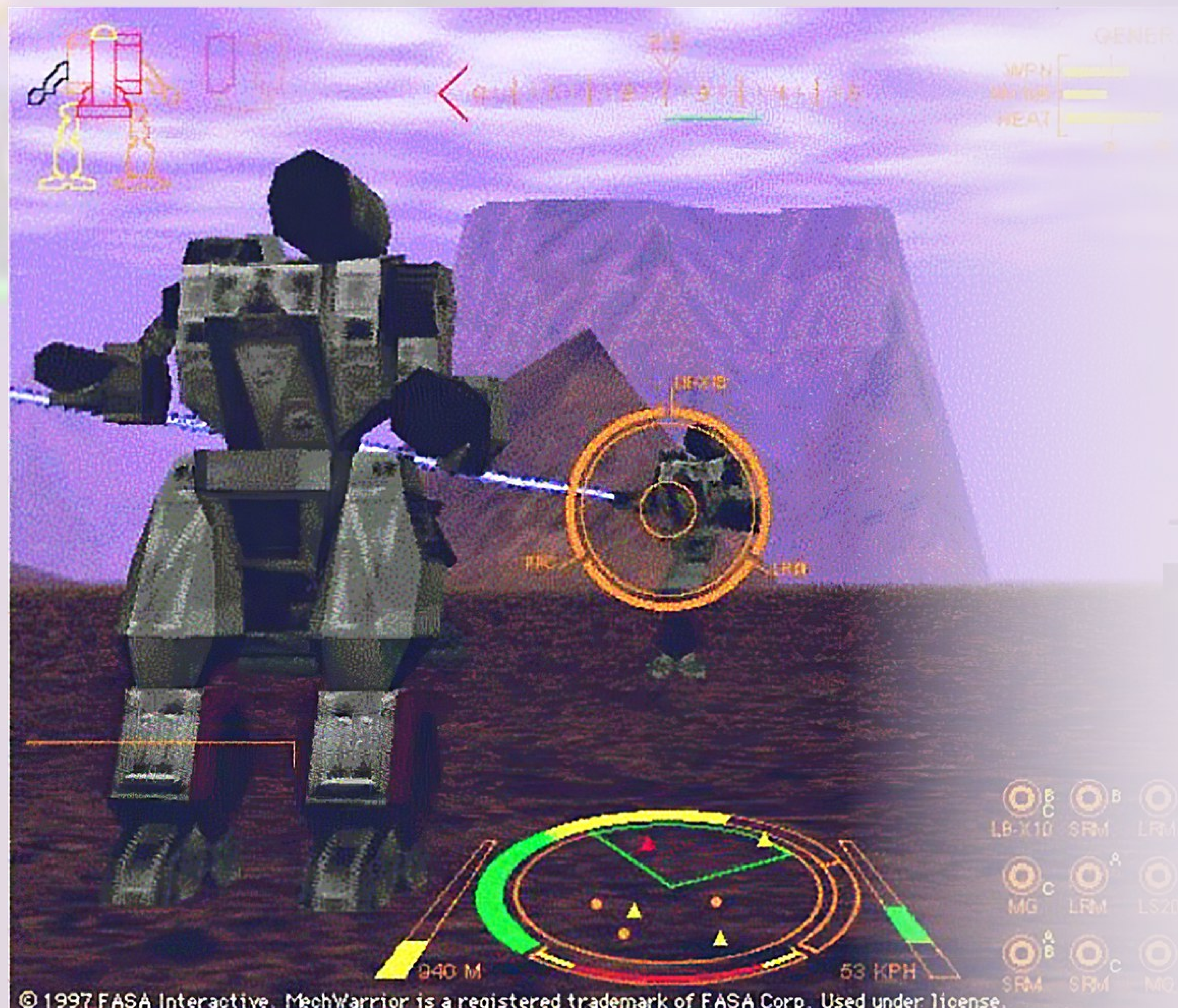
Как же стать этим самым сильнейшим? Прежде всего, необходимо овладеть изобразительным искусством. Не удивляйтесь, сейчас все объясним. Как известно, собираясь на войну, хитрющие индейцы наносили на свои тела боевую раскраску – этакий психологический маневр, помогающий припугнуть врага еще до сражения. Ну и почему бы не использовать проверенный метод на роботах? Благо в новой версии появилась такая возможность – разработчики поместили в игру paint shop. Например, перекрасьте своего любимого Dire Wolf в бело-сине-красный, пусть знают наших! И эмблему личную повесьте.

Да что там эмблема – вы можете создать вашего робота с нуля: выбрать массу, тип торса, конечности, двигатель, броню и, разумеется, оружие. Кстати, говорят, появится четыре новых типа роботов, один из которых будет называться Bearcat, а информация об остальных держится пока в секрете. Вместе с новыми Mechs в игре будет восемнадцать роботов и тридцать пять других машин.

Создатели позаботились о реализме. Теперь, к примеру, если робот перегрелся, вам не обязательно томиться в ожидании shutdown'а – озерная вода быстро остудит машину. Также в новой версии Mechwarrior большое внимание уделено мелким деталям. В том же Mercenaries попадание выстрела по колену робота повреждало всю конечность, тогда как здесь пострадает лишь то самое колено (правда, еще неизвестно, что хуже: одно дело ваш подопечный только хромать будет, а другое - если коленки перебьют, тогда вообще



Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ


© 1997 FASA Interactive. MechWarrior is a registered trademark of FASA Corp. Used under license.

с места не сдвинется). Вообще, в игре появились явные элементы садизма, что представляется нам вполне реалистичным: бороться теперь вам придется до последнего, даже если у вас (в смысле, у вашего робота) ноги и руки отвалятся – будете лежать на поле битвы и сражаться уже со смертью. Хотя если у вас остались прыжковые двигатели (jump jets), можете попытаться улететь и тем самым спастись от противника.

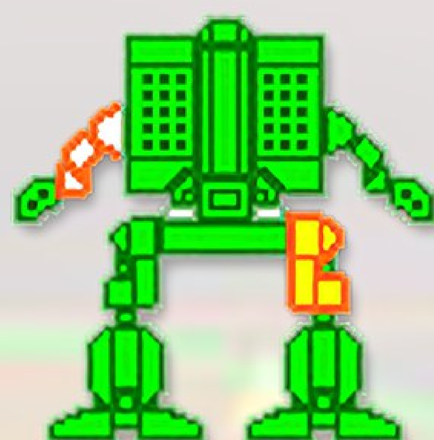


Ваш Mech стал послушным зверем: отныне по вашему приказу он может при необходимости упасть на землю и подняться на ноги.

Введена приятная возможность давить многотонными пятками поверженных безногих противников. Отломав конечности очередному вражескому Mech'у, можете затоптать его до смерти. Если же вы не желаете самолично заниматься подобным грязным делом, можете поручить это своему ведомому, управление которым стало гораздо более гибким – вплоть до указания ему точки назначения на карте местности. Кстати, в игре присутствуют, так сказать, нейтральные Mechs, с экипажами которых вы тоже сможете общаться. Не игнорируйте их – кто знает, вдруг они вам чем-нибудь помогут.



Fasa позаботилась и о длительности сражения. Теперь выносливость роботов стала гораздо выше, поэтому уничтожить противника (впрочем, как и вас) будет очень нелегко – канули в прошлое те времена, когда единственным залпом четырех PPC можно было расправиться с вражеским Mech'ом. Так что приготовьтесь: битва будет долгой.



А если вам повезет и вы выиграете сражение, можете спокойно осмотреть окрестности. Не проходите мимо того, что можно взять, так как в новой версии Mechwarrior захваченное на поле боя вооружение и оборудование играет большую роль и может пригодиться. Надо отметить, что это новый и поистине необходимый для реалистичности игры момент.

Кстати, об оружии. В Mechwarrior появилась довольно удобная возможность распределения приоритета между различными видами вооружения при их перезарядке. То есть вы сможете запросто сделать так, чтобы одно оружие из ваших запасов перезаряжалось во время боя раньше других.

Также разработчики порадуют нас появлением модного ныне элемента стратегии. Теперь игрок зачастую сможет сам спланировать свою очередную боевую задачу. Например, представьте себе, что в очередной миссии у вас полностью исчерпался запас пушечных снарядов. Ну и что вам теперь делать? С лазером ходить, пока кони не двинете? Ну-ну. А другие на вашем месте в следующей миссии атакуют завод по изготовлению боеприпасов и тем самым смогут регулярно пополнять свои боевые запасы. Вам, между прочим, никто не мешает сделать что-либо подобное. Полезная фишка – стратегия!

Говоря о Mechwarrior 3, мы хотим уделить должное внимание графике. Надо сказать, что новая версия игры совсем не такая, как прежние. Графическое исполнение изменено в корне, немалую роль здесь сыграл вышеупомянутый новый engine с диковатым именем. Munga позволил создать на PC доселе невиданные по красоте и качеству исполнения ландшафты, поражающие кучей мелких деталей. Вспомните Mercenaries: максимум, что можно было разобрать на мониторе, да и то с большим трудом, – три с половиной куста, непонятные неровности, величаво именуемые в описании «ГОРЫ» и мешающие управлять Mech'ом, да четыре или пять деревьев, больше похожих на покосившиеся телеграфные столбы советской эпохи в деревне Гадюкино. И все. Зато отныне вам суждено вести сражение не просто на некой угловатой плоскости, а на живописной местности. Из кабины робота вы четко увидите леса, озера, болота, реки, каньоны, дома и постройки. Естественно, дома и постройки при попытке воздействовать на них различными видами оружия будут со грохотом рушиться, погребая под обломками мирных жителей. Ну а в том, что боевая техника будет выглядеть идеально, мы не сомневаемся. В новой версии максимум внимания уделено основной, на наш взгляд, части игры (имеется в виду все та же графическая сторона) – бою. Теперь битва стала гораздо красочнее. Выстрелы лазеров, вспышки PPC, взрывы ракет в сочетании с абсолютно новой системой lightning-эффектов выглядят потрясающе, а большая часть движений роботов перенесена в игру при помощи motion capture. И еще на броне Mech'а после попаданий будут оставаться симпатичные дырочки с обгорелыми краями.

Прямо-таки не верится, что вся эта красотища будет работать на Pentium 133 без 3D-ускорителя. Впрочем, для счастливых обладателей модной примочки Fasa приготовила несколько приятных сюрпризов. Плавные холмы, необычайно красивый туман над болотами, догорающие и коптящие небо обломки техники... Не хватает только запаха гари.

Кроме 3D-ускорителя, для получения максимума удовольствия просто необходим хороший джойстик, желательно с педалью газа (на худой конец, подойдет и ручка trottle control). Пожалуй, джойстик в этой игре доставит вам больше удовольствия, чем пресловутый 3Dfx. Ну а если у вас есть VFX, то вы просто счастливчик. Будете всё созерцать изнутри и радоваться, а ночью плохо спать.

Теперь несколько слов о звуковом сопровождении. Нам, правда, пока не



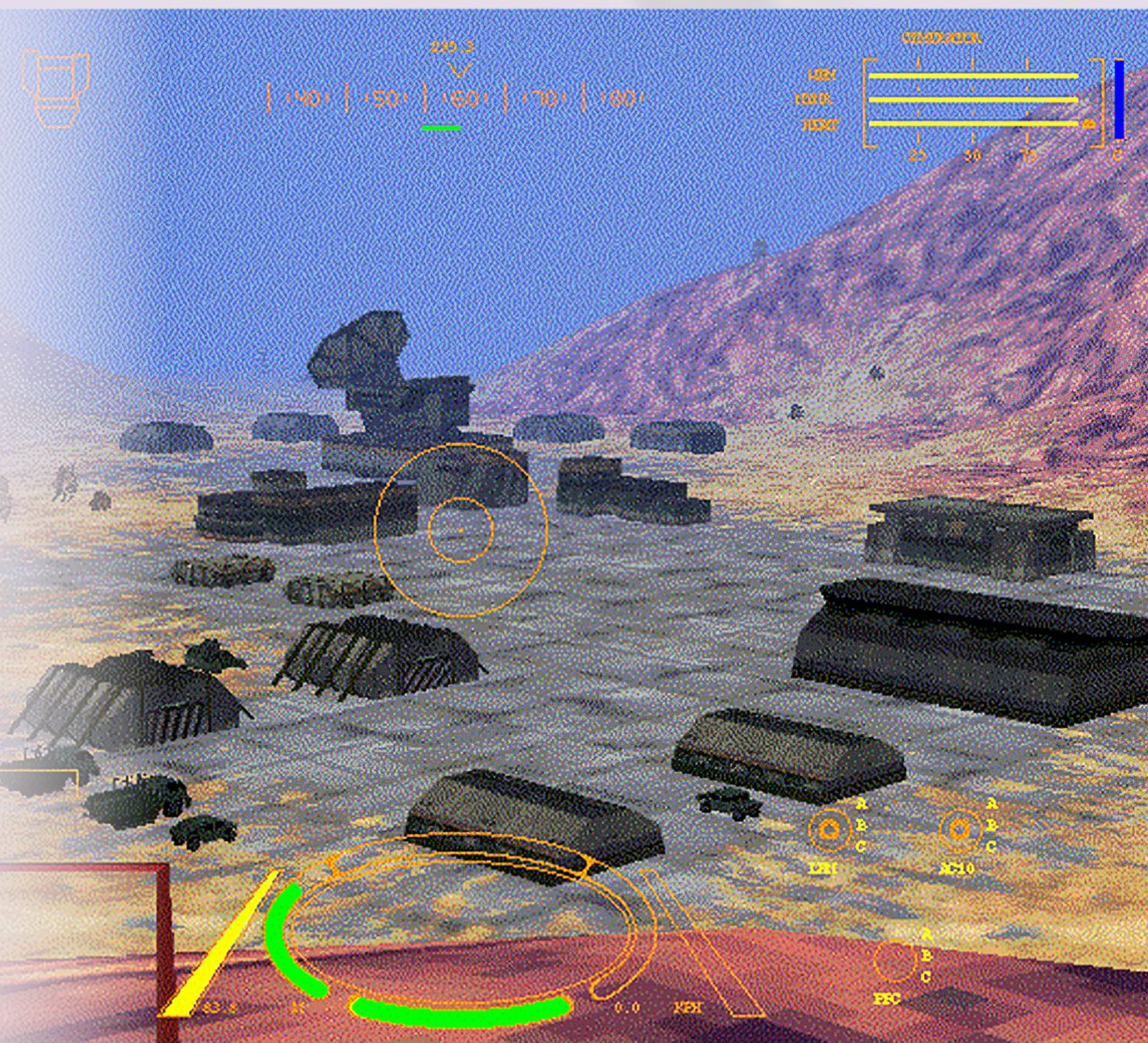
Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ

довелось услышать ни звука, но создатели наобещали много всего. По неподтвержденным данным, планируется даже поддержка Dolby Surround. Можете не сомневаться, что звуковые эффекты произведут должное впечатление как на вас, так и на ваших соседей. Музыка, вероятнее всего, будет записана, как и в предыдущих версиях игры, в формате аудиотреков – в типичном стиле Mechwarrior.

Естественно, помимо трех стандартных режимов игры – кампании, быстрого старта и исторических миссий - вы с радостью обнаружите мультиплейер. Правда, существует один неприятный момент: есть вероятность, что вы не отыщете знакомую табличку с надписью «Modem». Говорят, что в **Mechwarrior 3** Fasa отказалась от модемной игры, акцентировав внимание пользователей на игру через Интернет. На наш взгляд, если подобные слухи оправдаются, то фирму Fasa многие будут вспоминать всем известными непечатными словами. Плохо без модема, однако! (Вспомнить только, сколько было радости в сердце, когда во время игры в Mercenaries по модему я преднамеренно лишал Mech моего близкого друга Лёни одной ноги, а потом ходил и ненавязчиво пинал изредка плюющееся ракетами тело его робота, бормоча себе под нос что-то о гуманизме.) Предусмотрена, правда, возможность игры по локальной сети, но согласитесь, это уже совсем не то. Так что, ребята, копите денежки на быстрые модемы и на доступ в Интернет.

Кстати, об Интернете. Недавно на наш запрос в Fasa о превратностях международной игры в Mercenaries нам пришел ответ, – правда, не из Fasa, а из... штаб-квартиры клана Jade Falcon. Приятно, что письмо пришло на русском языке, и похоже, что они там используют такой же дефективный переводчик, как и наш Сократ, чье творение вы лицезрели в самом начале статьи. Так вот. Из письма мы узнали, что у каждого клана в Интернете есть свое представительство и постоянный контингент воинов, который время от времени пополняется за счет новых фанатов Mech. Для вступившего в клан существуют некоторые правила, как, например, обязательное ношение униформы. Это значит, что перед своим nickname вы должны поставить начальные буквы названия клана. К примеру, вас зовут Леха, вы вступили в клан Jade Falcon. Отныне вы не просто Leha, а JF>Leha. Так-то. Кроме этого вы должны регулярно посещать собрания клана, не отказываясь от предлагаемых вам боевых задач, которые, как правило, направлены против других кланов. Зачастую битвы проходят на серверах KALI, DWANGO или на собственных серверах кланов. Впрочем, если вас не прельщает перспектива стать одним из воинов кланов, то в Интернете полным-полно других вооруженных банд-формирований подобного рода: различные подразделения наемников, свободные воины – одиночки и изредка приблудные геймеры, решившие скоротать ночку в хорошей компании.

«Я думаю, мы создали действительно умный игровой engine, который позволит игроку пользоваться максимальной свободой действий, не выходя за рамки основного сюжета,» – заявляет ведущий программист компании Fasa Paul Schuytmea.



Конечно, напрашивается вполне естественный вопрос: а выдержит ли **Mechwarrior 3** от FASA жестокую конкуренцию по отношению к выходящим в ближайшее время играм подобного жанра? Ведь есть «Heavy Gear» от Activision, «Earth Siege 3» от Sierra... Тем более, что над третьей версией игры, как мы уже упомянули, работала совсем не та команда программистов, что создавала Mercenaries, Ghost Bear Legacy и просто Mechwarrior 2. Но как бы то ни было, мы думаем, что приоритет в битве трех гигантов получит именно **Mechwarrior 3** – игра с богатой историей и огромным количеством фэнов по всему миру, для значительной части которых Mech давно перестал быть просто игрой, а стал чем-то намного большим. Пусть нам говорят о красоте Earth Siege, о наворотах Heavy Gear, но мы все равно выбираем **Mechwarrior 3.** Это Brandname, и это святое.

Вот, пожалуй, и все, что мы хотели рассказать о Mechwarrior. Естественно, о нем можно говорить намного дольше, как, наверно, и о любой другой серьёзной игре, но, пожалуй, обо всем самом важном мы упомянули. Единственным секретом для нас осталась дата выхода полной версии игры: разные источники называют первое декабря девяносто седьмого, январь девяносто восьмого... Так что остается только ждать. Надеемся, недолго.

СИ



Mechwarrior 2: Mercenaries

Олеся ЛАСКОВА , Александр ЧЕРНЫХ

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН

Мир Героев

Не секрет,

... проект на сегодняшний день не имеет аналогов ... среди западной игровой индустрии

Платформа: **PC**
Жанр: стратегия реального времени; RPG
Издатель: **1С**
Выход: начало 1998

Не секрет, что помимо конкретных проектов в игровой индустрии уже давно существуют и так называемые «концепции мира» – детально описанные вымышленные вселенные, имеющие специально придуманные правила развития и своих особенных героев. Безусловно, вам знакомы такие всемирно известные концепции, как AD&D, G.U.R.P.S., Warhammer или Heavy Gear: в последнее время далеко не один западный разработчик предпочел вместо изобретения своего нередко кратковременного мирка прибегнуть к поддержке основательно построенного и хорошо продуманного независимого игрового мира.

В начале этого года похожая концепция появилась и у нас в России – это «Летопись Времен: Мир Героев» от «1С» и Snowball Interactive, на основе которой уже анонсированы первые три проекта глобальной серии – стратегия с ролевыми элементами «Всеслав Чародей: Клан Драгомира», серьезная RPG «Князь: Амулет Дракона» и индустриальная стратегия «Меркурий-8: Плавящиеся Тени». Как это ни удивительно, но задуманный проект на сегодняшний день не имеет аналогов даже среди западной игровой индустрии: в рамках серии работают сразу две независимые команды разработчиков, которым постоянно приходится согласовывать свои действия и неукоснительно следовать положениям совместно создаваемой «Летописи».

Признаемся, что объявленная поначалу «русская ориентация» двух первых проектов нас несколько насторожила: не секрет, что и по сей день на нашем рынке присутствуют некоторые проекты, единственным оправданием которых служит их «русский характер». Однако представленные нашему вниманию на сегодняшний день готовые материалы дают основание заявить, что несмотря на российскую природу проектов ориентируются разработчики на поистине мировые стандарты.

Мир Проектов

Если вы внимательно следите за игровой прессой, то наверняка уже успели заметить, что в последнее время подавляющее большинство российских проектов пережили далеко не один вынужденный перенос сроков. Однако, к нашей с вами радости, в отличие от некоторых примеров прошлого года, большинство календарных изменений на этот раз вызвано не невозможностью представить на наш суд хоть что-нибудь играбельное, но желанием сделать по-настоящему хороший отечественный хит. И поэтому недавно объявленный перенос выхода «Всеслава» - по нашему мнению, событие для игроков положительное, ведь несмотря на уже весьма убедительное качество проекта (в чем вы могли и сами убедиться, просмотрев демонстрационный ролик на нашем прошлом демо-диске) и «1С», и Snowball Interactive продолжают наращивать «боевой потенциал» игры.

Желание российских компаний вкладывать все больший и больший объем ресурсов в разработку отечественных игр означает, что наконец-таки в первом сезоне следующего года нас ожидает нечто поистине особенное и, возможно, даже превосходящее многие европейские релизы!

От «Всеслава» до «Меркурия»

Рассказав вам в первый раз о проектах серии еще в начале лета, мы решили вернуться к этой теме под Рождество и по прошествии шести месяцев узнать, чем в свете новых сроков выхода в данный момент занимаются разработчики и каких особенных сюрпризов нам стоит ожидать от завершаемых в следующем году проектов. Нам также было очень интересно посмотреть на уже готовые материалы для всех трех проектов серии и сравнить их с тем, что мы видели в начале сентября.

В соответствии с последней информацией, первым будет завершен все же «Всеслав», который, по словам разработчиков, выйдет «как раз когда игрокам надоест волна новогодних клонов». Практически сразу за ним последует «Князь», а после перерыва в несколько месяцев – «Меркурий».

Трем героям – викингу Харальду, византийцу Михаилу и славянину Одинокому Волку – предстоит ... собрать воедино три части утерянного Амулета Дракона



Всеслав Чародей

Судьба Чародея

Расцениваемый многими как один из грядущих российских хитов, этот проект изначально был намечен на конец нынешней осени, однако месяц назад обоюдным решением «1С» и Snowball Interactive переехал на начало следующего года. По словам разработчиков, после первых лестных отзывов ожидания игроков сильно возросли и, закончив движок и приступив наконец-то непосредственно к осуществлению сюжета, команде было бы очень трудно воплотить в игре все свои новые идеи и в то же время соблюсти намеченные ранее сроки. В результате своего решения разработчики избежали традиционной новогодней лихорадки и вместо скомканного финиша решили сосредоточиться и спокойно довести свой проект «почти до совершенства».

Завоеванные высоты

Дополнительное время на разработку проекта позволило команде прежде всего гораздо серьезней подойти к исторической части игры и больше времени посвятить обсуждению сюжета со своими консультантами из исторического музея. В результате, после подробного рассмотрения полной версии сюжета «Всеслав» из XII века по характеру столкновений половцев, русских и викингов, а также в силу получившейся атмосферы переехал в век XI-й и закрепился в долине реально существовавшего города Дедославля, расположенного к югу от современной Тулы.

Наконец-то появились в игре и лошади, что заслуживает, по нашему мнению, отдельного внимания, так как в силу того, что в игре вместо заранее собранных спрайтов и «юнитов» персонажи свободно щеголяют в разнообразных отдельных предметах одежды только для анимации лошадей и всадников, художникам студии потребовалось просчитать порядка 200,000 кадров! Благодаря переносу сроков у главного программиста студии появилось достаточно времени, чтобы позволить персонажам в любой момент менять оружие, а также реализовать разнообразное освещение в зависимости от времени суток игрового мира.

Также весьма вероятно, что в результате появившегося у разработчиков времени «Всеслав» станет первой российской игрой, видеовставки которой будет не стыдно сравнить с последними западными проектами: в настоящий мо-



Сергей КЛИМОВ





мент художники студии в поте лица создают несколько роликов, которыми вы будете «вознаграждены» за наиболее трудные квесты. Практически завершена и музыка к игре, работу над которой с начала лета ведет независимая студия Alle Music. Музыкальное сопровождение, уже сейчас занимающее свыше 50 минут аудиотреков, стало для ее композиторов весьма необычной задачей : перед ними была поставлена цель не только отразить особенную атмосферу Древней Руси, но и показать индивидуальный характер Всеслава и Драгомира.

Последний рывок

Так что же отделяет команду разработчиков от завершения этого необычного сплава стратегии реального времени и ролевой игры? По их словам, большая часть декабря и января будет посвящена увеличению глубины игры и созданию дополнительных квестов, тестированию играбельности и изготовлению некоторых уникальных анимаций персонажей. Нам же остается лишь от души пожелать им удачи!



Также весьма вероятно, что в результате появившегося у разработчиков времени «Всеслав» станет первой российской игрой, видеовставки которой будет не стыдно сравнить с последними западными проектами ...

Князь: Амулет Дракона

Княжеское дело

Об этом проекте, за разработку которого в начале февраля взялась внутренняя команда компании «1С», мы рассказывали еще в начале лета: тогда нам удалось отчасти приоткрыть завесу над ее глобальной концепцией и продемонстрировать вам первые наброски художников команды. Спустя семь месяцев мы решили снова проведать разработчиков и узнать, как продвигается их нелегкая работа.

«Князь: Амулет Дракона» – ролевая игра с элементами стратегии, чье действие разворачивается на территории древних славянских племен VIII-IX века. Трем героям – викингу Харальду, византийцу Михаилу и славянину Одинокому Волку – предстоит встретиться возле пещеры Арра Хранителя и сразиться друг с другом, чтобы собрать воедино три части утерянного Амулета Дракона и овладеть Керр Домом, заветным Браслетом Власти клана Северного Острова.



Проект станет второй частью глобальной игровой серии, а потому одним только воссозданием атмосферы VIII века дело не заканчивается: с самого начала помимо исторических фактов дизайнерам проекта приходится учитывать множество легенд и событий мира «Летописи Времен», связывающего проект со «Всеславом» и «Меркурием».

Кузница персонажей

По словам разработчиков, все прошедшее с нашей прошлой встречи время они посвятили дальнейшей детализации мира «Князя» и работе над сюжетной линией игры, которая в настоящий момент практически завершена. В качестве статистики можно добавить, что на текущий момент уже закончен конструктор карт, создано более двадцати различных поселений и проработано приблизительно такое же количество соответствующих им квестов. Готовы и два с лишним десятка артефактов, и более тридцати типов оружия, не говоря уже о пятнадцати типах различных монстров.



В настоящий момент основной задачей команды остается создание достойного искусственного интеллекта персонажей, коим должны быть наделены не только враги, но и нейтральные и положительные игровые личности, которых, кстати, в зависимости от своего уровня лидерства вы сможете нанять себе в отряд.

В качестве примера уже законченной игровой ситуации нам привели один из самых, по его словам, примитивных квестов: во время своего путешествия по лесу вы набредете на небольшую деревеньку Борье, в которой проживает известный на всю округу кузнец Радигош. Руду для его кузницы жители добывают на болоте, однако совсем недавно на нем завелся ичетик – быстрый и скользкий, злобный и агрессивный болотный дух, затаскивающий людей в трясину. Суть возникшего перед вами квеста – убить или прогнать ичетика, за что благодарные жители деревни, скорее всего, признают вас своим владыкой. Если же вы особенно хорошо справитесь с этой задачей, то Радигош может даже выковать для вас что-нибудь особенное, однако поскольку игра нелинейная, то в качестве альтернативы можно с ичетиком и подружиться, оставив его в покое, или же тяжело ранить и потребовать выкуп – например, волшебный эликсир.

Дату выхода «Князя» разработчики пока не афишируют, обещая обязательно известить нас, как только она окончательно определится, так что остается только надеяться, что это произойдет как можно скорее!

Меркурий-8: Плавящиеся Тени

Вперед - в будущее!

В отличие от обоих своих предшественников, завершающая часть трило-

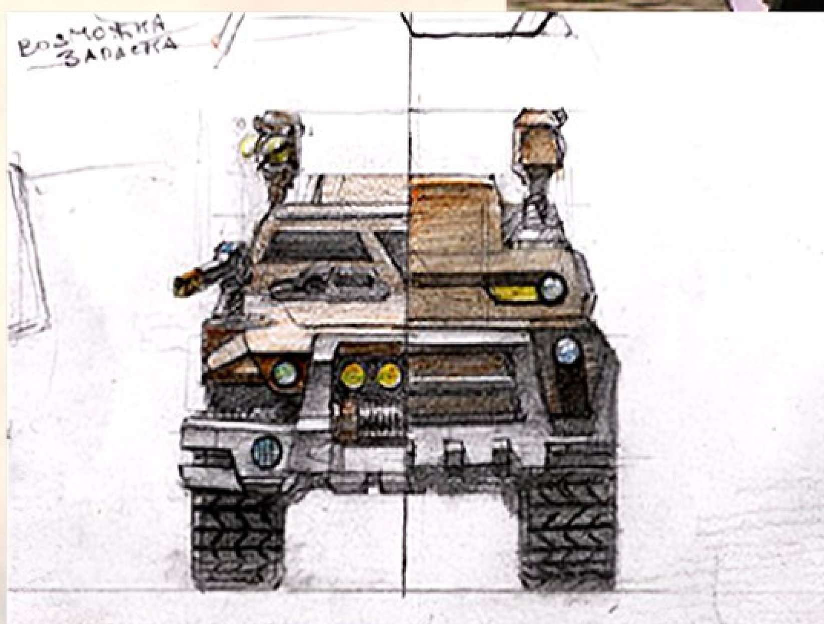
Сергей КЛИМОВ



гии «Летописи Времен» – «Меркурий-8: Плавящиеся Тени» – повествует вовсе не о прошлом, а о далеком будущем. Работа над проектом была начата достаточно недавно – три месяца назад, однако стараниями дизайнеров и концепт-художников игра уже обрела свою особенную атмосферу. Выйдет «Меркурий» не раньше конца весны, но, внимательно ознакомившись с уже готовыми материалами, мы сочли необходимым рассказать вам о ней поподробнее уже сейчас.







Стараниями дизайнеров и концепт-художников игра уже обрела свою особенную атмосферу.

Итак, «Меркурий-8». В качестве основы игра использует графический движок «Всеслава» с измененным масштабом и свободно вращающейся камерой. По жанру проект представляет собой смесь индустриальной ролевой игры и стратегии реального времени, атмосферой отчасти напоминающую «Dune 2» и «Fallout» в их лучших проявлениях.

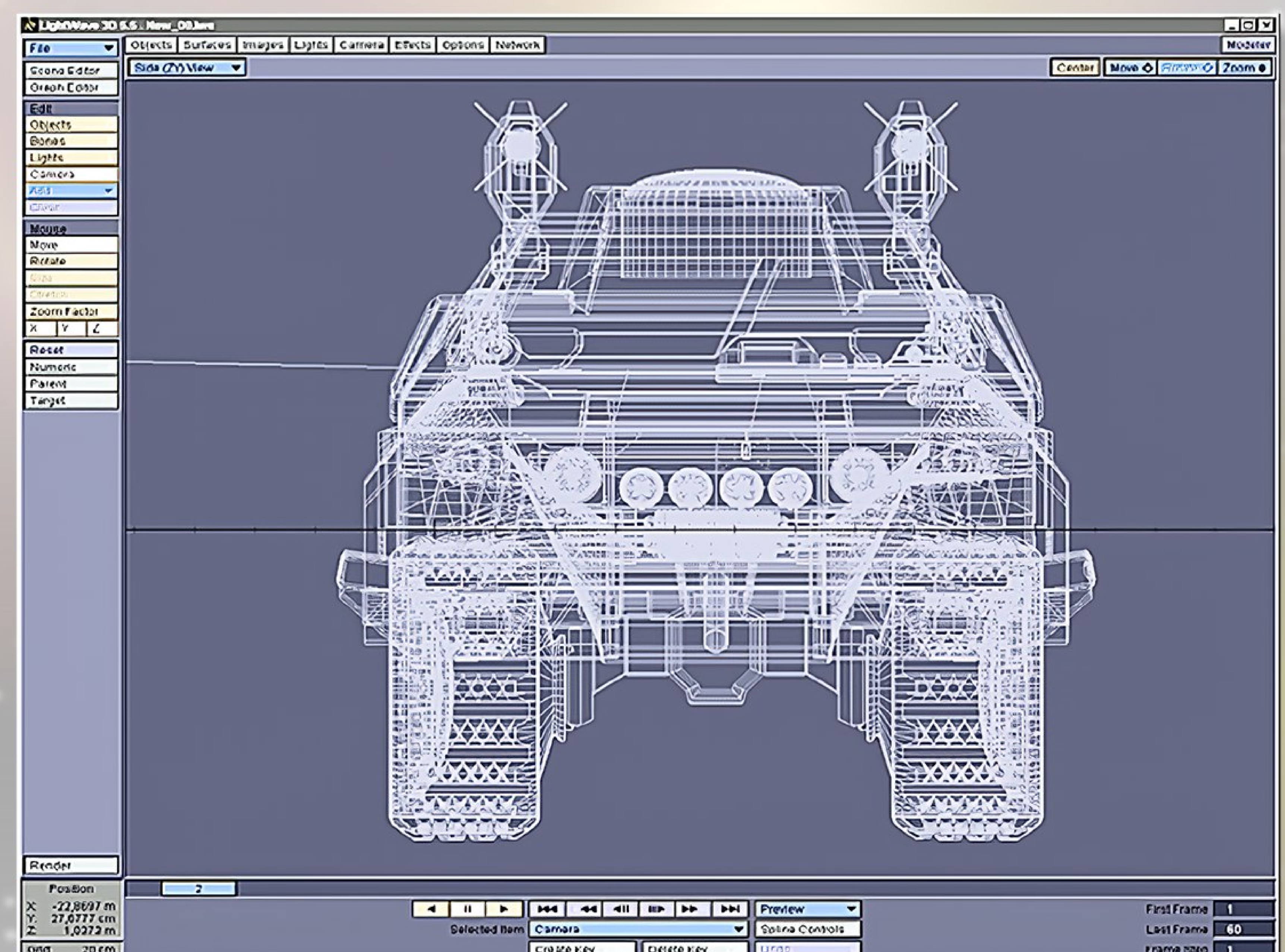
Действие игры разворачивается на далекой колонии 22 века, где вам предстоит раскрыть древнюю тайну Титанов и попытаться изменить ход битвы двух самых древних рас нашей Вселенной. На настоящий момент разработчики предполагают, что вы сможете играть за одного из трех героев, одним из которых (кажется, впервые в российской игре!) станет женщина.

Начало Вселенной

Уже обладая почти завершенным движком, создатели «Меркурия» решили более чем основательно подойти к атмосфере и начали свою работу над миром спутника с выработки принципов построения техники каждой из рас. В настоящий момент уже готовы первые образцы военных частей расы Земли, Титанов и таинственных Сеятелей Звезд, доработке которых разработчики планируют посвятить остаток зимы. Непосредственно же к сюжету они приступят не раньше, чем выйдет «Всеслав», что позволяет нам надеяться на хорошо проработанную игровую концепцию. По словам художников студии, после года работы в атмосфере Древней Руси руки нет-нет, да и потянутся нарисовать какую-нибудь ракетную установку или спутник-шпион, в результате чего работа над игрой начнется не с чистого листа, но с базы в несколько десятков уже готовых эскизов.

По прогнозам разработчиков, работы по проекту осталось приблизительно на четыре-пять месяцев, однако даже приблизительная дата выхода пока еще не обозначена: во многом она будет зависеть от других частей «Летописи». Мы надеемся, что эта игра станет достойным продолжением серии «мира героев» и обязательно известим вас о первых результатах работы разработчиков!

СИ



Сергей КЛИМОВ

STAR TREK: THE BIRTH OF THE FEDERATION

... проект говорит о своей настоящей приверженности к миру компьютерных развлечений.

Платформа: PC
Жанр: **пошаговая стратегия**
Издатель: Microprose
Выход: **осень 1998**

Вот уже без малого тридцать лет космические просторы телевизионных экранов и кинотеатров бороздят корабли Федерации, Клингонов, Ромулан и других наций. Не достигший размеров «Санта-Барбары», знаменитый сериал, тем не менее, совсем недавно отпраздновал тридцатилетний юбилей. В Америке популярность Star Trek просто поражает - переплюнуть его смогли разве что «Звездные Войны», и тем не менее, победа, одержанная творением Джорджа Лукаса, была неполной. Об этом говорит и тот факт, что вышедший в прошлом году новый эпизод саги Star Trek : The Next Generation – Firsy Contact собрал в кинотеатрах США более ста миллионов долларов. А это сумма немалая, да и к тому же американцы «просто так» в кино не ходят, а тщательно обдумывают, в каком же кинотеатре и с каким фильмом провести субботний вечерок.



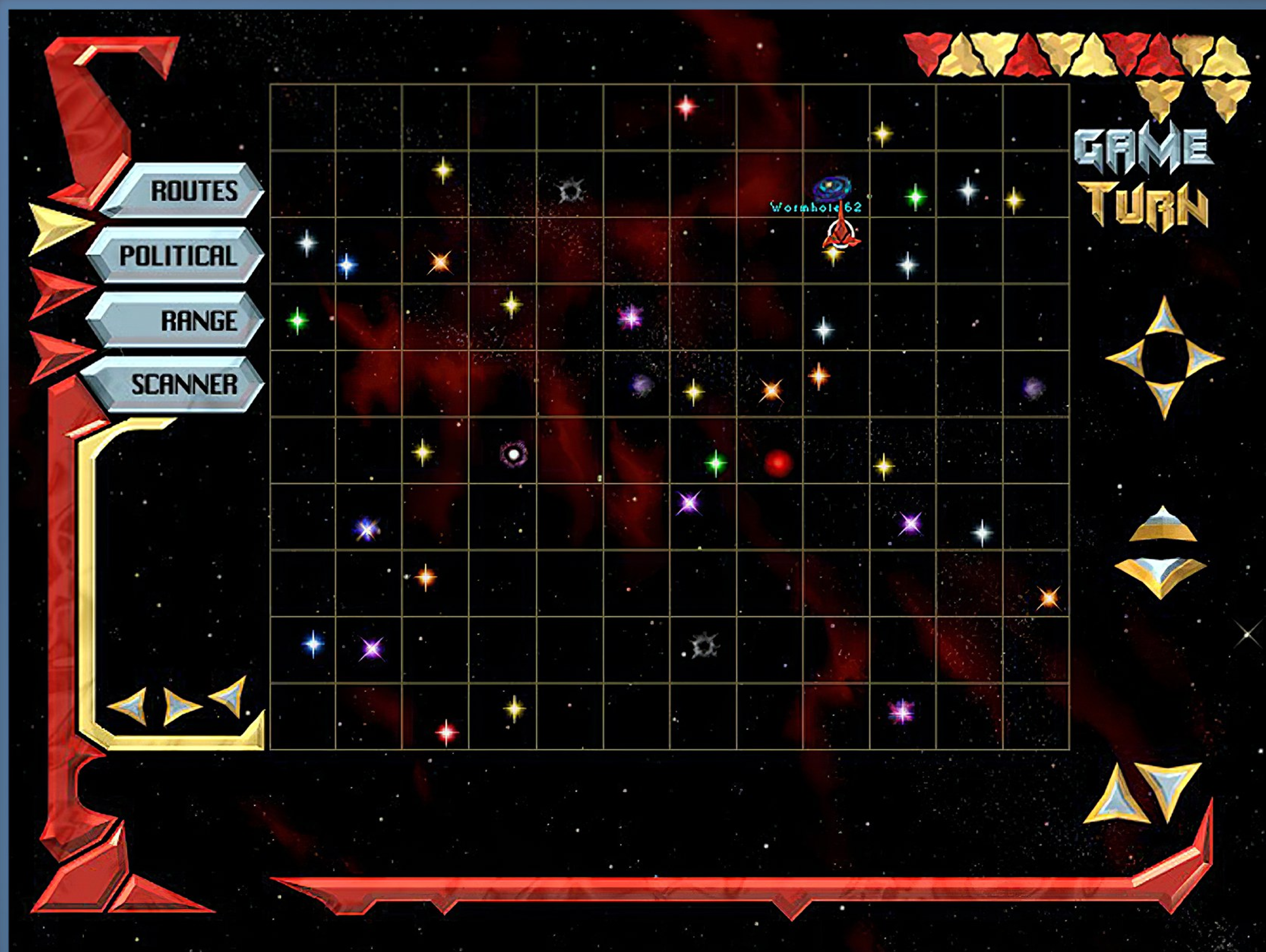
Рядовому обывателю ... устройство корабля Enterprise вообще может показаться полнейшей чушью.



Star Trek – сериал необычный даже для жанра научной фантастики, ведь он, в отличие от многих других подобных произведений, далеко не всегда понятен рядовому обывателю, и человеку, не знающему (подумать только – какое невежество!) устройства корабля Enterprise, вообще может вообще показаться полнейшей чушью. Диалоги персонажей насыщены всяческими научными терминами, большую часть которых выдумали авторы сценария фильмов, чтобы придать репликам больший вес. На деле же канва всех фильмов очень сложным образом переплетена и фактически основывается на едином представлении о вселенной всего сериала. Поэтому, вне зависимости от актеров и режиссеров, фильмы никогда не противоречат друг другу, что делает их по-своему привлекательными для эстетствующей группы фанатов science fiction. А для зрителей, обыкновенных людей, припасена другая формула успеха – хорошие актеры, спецэффекты, красивые сьемки и явно не дуболомно написанный сценарий. Почему я столько рассказываю о кино, когда речь вообще-то идет об игре? Дело в том, что компьютерные игры по мотивам разных фильмов сериала многие разработчики пытались и пытаются создать по тем же правилам, следуя абсолютно тем же основным принципам. Тут-то и оказывается, что приемы кинематографа для компьютерных игр уместны лишь явно в небольших количествах. Практически все игры по «Трекам» были, мягко говоря, непрофессиональны, и это несмотря на знаменитые имена Interplay, Microprose, Viacom (насчет известности последней имеются большие сомнения), которые и создавали эти «шедевры».

Итак, теперь, похоже, фирмы осознали свои ошибки и больше обещают не продавать нам слегка измененные материалы кино под видом компьютерных игр. И первый же проект говорит о своей настоящей приверженности к миру компьютерных развлечений.

Один из самых интерактивных жанров – стратегия, и более того, именно стратегия способна лучше всего, эффективнее других игр впитать все «трековские» нюансы. Галактика велика, и простор для действий имеется, так что садитесь за Master of Star Trek, ибо именно так, по-моему, лучше всего можно назвать эту игру...



Вам предстоит управлять огромным межпланетным и даже межзвездным государством, причем расу своих подданных вы можете выбрать из списка самых популярных персонажей сериала: это могут быть Клингоны, Ромулане, естественно, собственно Конфедерация и еще некоторые расы героев фильмов. Что же касается полумеханической расы Боргов, в последнем фильме, как известно, устроившей немалые неприятности для экипажа Enterprise, то они являются универсальными противниками, и основной вашей задачей будет являться объединение против них всех остальных рас под вашим же началом. Размер игрового поля весьма велик, хотя, конечно, количество звездных систем уступает общему обьему сектора Альфа, в котором и происходят события. Всего в вашем распоряжении 80 звездных систем, в которых могут находиться до пяти сотен различнейших планет: от богатых ресурсами и жизненными формами подобий нашей

Сергей АМИРДЖАНОВ

... для успеха нового проекта, похоже, потребуется нечто большее, чем просто хорошая, пусть даже прекрасная лицензия.

Земли до пустынных необитаемых и непригодных для жизни свалок камня. Как это принято в глобальных стратегиях подобного рода, начать придется с одной планеты, затем, достаточно развив ее, построить космический флот и лететь колонизировать оставшуюся часть сектора. Все ваши оппоненты и противники изначально поставлены в такие же условия, кроме, конечно, Боргов, система жизнеустройства которых вообще неизвестна. Игра сочетает в себе экономические, тактические и политические аспекты, предоставляя вам значительную свободу для принятия решений и для различного рода маневров. Дипломатическая деятельность особенно важна: будучи, например, руководителем Федерации, всегда следовавшей путем последовательного сближения со всеми соседствующими расами, умелые политические шаги могут привести вас к значительным результатам. Другие расы менее склонны к ведению различных переговоров, подписыванию деклараций и договоров, но тем не менее, дипломатия важна и для них.

Исключая этот аспект, игра очень похожа на Master of Orion и даже может быть названа ее клоном. В данном случае отлично лишь место действия да знакомые расы плюс добавляется шарм всей серии Star Trek. В экономике вам придется самостоятельно для каждой из колоний определять тип хозяйствования, строить различные структуры, возводить оборонительные укрепления, а также поддерживать баланс распределения рабочей силы между производством пищи, выработкой необходимого количества энергии, ведением научных исследований, производством различного рода продукции или же ведением торговли.

Научное древо в игре разделено на шесть основных направлений, исследования по которым можно производить параллельно. В остальном же принципы разработки новых технологий ничем не отличаются от той же Civilization. Для каждой из присутствующих в игре рас система технологического развития представлена своей схемой. Кое-какие звенья отсутствуют, зато имеются свои, никому более не доступные. Значительное преимущество цивилизации Ромулан, например, заключается в их возможности строить корабли, невидимые для любых радаров. В то время, как подобные корабли можно захватывать в космических битвах или же покупать у самих Ромулан, получить секрет их изготовления вам никогда не удастся. Вскоре после прохождения начального этапа игры, связанного с постройкой первых колоний и обустройством быта в них, вам придется наверняка встретиться с космической агрессией.

Необходимо отметить, средства для эффективной борьбы с вами у компьютера имеются. В принципе, AI запрограммирован для всего того, на что способен обычный игрок: объявить торговую войну, наложить эмбарго на ввоз или вывоз продукции, скооперироваться с противниками, дав взятку, организовать волнения на одной из колоний, обманным путем заключить альянс и расторгнуть его при первой же удачной возможности, в конце концов, просто собрать флот и разгромить все ваши колонии, - на все это способен ваш верный компьютер. Так что никогда не доверяйте этой груде железа и держите молоток поблизости от жесткого диска...

Множество опций игры включают также и multiplayer с возможностью одновременных состязаний за галактическое господство до пяти человек. Поддерживаются все варианты многопользовательских баталий – от простого нуль-модема до подключения через TCP/IP в Internet. Правда, сама Microprose не ждет того, что игра станет действительно популярной среди сетевых игроков, и делает больший упор все же на стратега-одиночку.

Star Trek: The Birth of the Confederation планируется для выпуска во второй половине 1998 года, то есть совсем не скоро. Думается, что к тому времени у игры появится множество конкурентов, в том числе и уже скоро выходящий Rebellion, который, признаться, является значительно более оригинальным продуктом. Так что для успеха нового проекта, похоже, потребуется нечто большее, чем просто хорошая, пусть даже прекрасная лицензия.

СИ

Сергей **АМИРДЖАНОВ**



TRESPASSER: JURASSIC PARK

Trespasser, … должен перевернуть все наши представления о жанре 3D Action.

Платформа: PC
Жанр: **3D action/ adventure**
Издатель: Microsoft
Выход: **март 1998**



Есть на свете люди, с которыми никогда не скучно. Именно они вызывают в конечном счете интерес целой компании, способны часами рассказывать интересные случаи из жизни, анекдоты, придумывать смешные истории. Такие люди встречаются очень редко, и тем больше мы их ценим. А уж если человек такого склада попадает в индустрию развлечений, то там он способен чуть ли не совершить революцию. Самый удачливый продюсер Голливуда, человек, которому не может сказать «нет» ни одна звезда, создатель «Индианы Джонса», «Челюстей», «Инопланетянина» и «Парка Юрского периода», – все это Стивен Спилберг. Вторая серия гениальной истории про динозавров собрала в этом году сотни миллионов долларов по всему миру и пользовалась весьма большой популярностью даже у нас. Помимо мастерства рассказчика и режиссера у Спилберга имеется еще один талант – продюсерский. Похоже, только он один знает, как необходимо раскручивать фильмы, чтобы они стали суперхитами, как следует пользоваться сувенирной индустрией, когда, как и где размещать рекламу. Совместно с несколькими режиссерами Спилберг основал кинокомпанию Dreamworks SKG и параллельно с ней еще и фирму-разработчика компьютерных игр также с названием Dreamworks. Эта небольшая фирма уже порадовала нас весьма неплохими играми The Neverhood и Lost World. Теперь пришла пора для шедевра, упорно изготовляемого уже на протяжении полутора лет. **Trespasser**, так же, как и Lost World, основанный на лицензии второй серии Jurassic Park, должен перевернуть все наши представления о жанре 3D Action. Даже сам Спилберг настолько увлечен проектом, что называет эту игру «цифровым интерактивным продолжением фильма».



Графика, понятное дело, трехмерная, но принцип создания персонажей в корне отличается от всех ныне существующих.

Что же дало великому мастеру массового кинематографа право судить подобным образом об игре, которая еще далека от завершения? DreamWorks создают игру, которую они надеются сделать наиболее реалистичной игрой всех времени народов. Самое забавное, что «самая реалистичная» игра будет просто напичкана придуманными несуществующими динозаврами. Что ж, наверное, так значительно легче – ведь ни у кого не будет возможности проверить. Тем не менее, создатели обещают обеспечить игру таким уровнем искусственного интеллекта, который позволит игроку реально ощутить себя в лесу, кишащем злобными тварями. Поговорим теперь о том, как же они собираются выполнять обещания.

Когда мы заводим разговор о реалистичности, нас волнует не только уровень интеллекта компьютерных персонажей, но, прежде всего, сам облик игры. Вот в этом создатели собираются обскакать всех конкурентов. Графика, понятное дело, трехмерная, но принцип создания персонажей в корне отличается от всех ныне существующих. Стандартный монстр в современных играх строится с помощью множества полигонов, с наложенными на них различными текстурами. В результате, подобное существо всегда больше похоже на робота, чем на некую живую материю, и может двигаться только по направлениям, указанным его «шарнирами». Другой подход, а именно генерация монстров с помощью плоских картинок с анимацией, то есть спрайтов, уже достаточно устарел, хотя и применяется до сих пор и не безуспешно. Однако «спрайтовые» монстры крайне сложно поддаются всяческим изменениям, которые ограничены заранее сгенерированными анимациями, и поэтому в подобных играх крайне страдает реалистичность.

Совсем другой подход выбран авторами **Trespasser.** Они сгенерировали скелеты всех динозавров, встречающихся в игре, причем скелеты эти были согласованы с реальными останками древних тварей, хранящихся в музеях. Затем на эти скелеты были наложены все мышцы, которые предположительно должны иметься у данных видов зверей, и эти мышцы были прикреплены к костям на манер реальных сочленений, как у всех животных на планете. Как вы понимаете, теперь даже простой скелет мог начать двигаться, причем движение это диктовалось не изменениями углов между различными плоскостями, а реальной работой мускулатуры. Все это, конечно, происходило в компьютере. Под конец же создатели, вместо того чтобы затекстурировать скелет, как в стандартных играх, решили сделать динозаврам настоящую кожу. Для этого были сгенерированы все внешние параметры динозавров и нанесены на одну большую картинку. Затем произошло нечто крайне простое: каждый скелет был попросту «обвернут» в эту картинку. Таким образом, удалось избежать вечного эффекта «наползания текстур», так как теперь наползать уже было нечему, а на одного монстра приходилась лишь одна текстура.











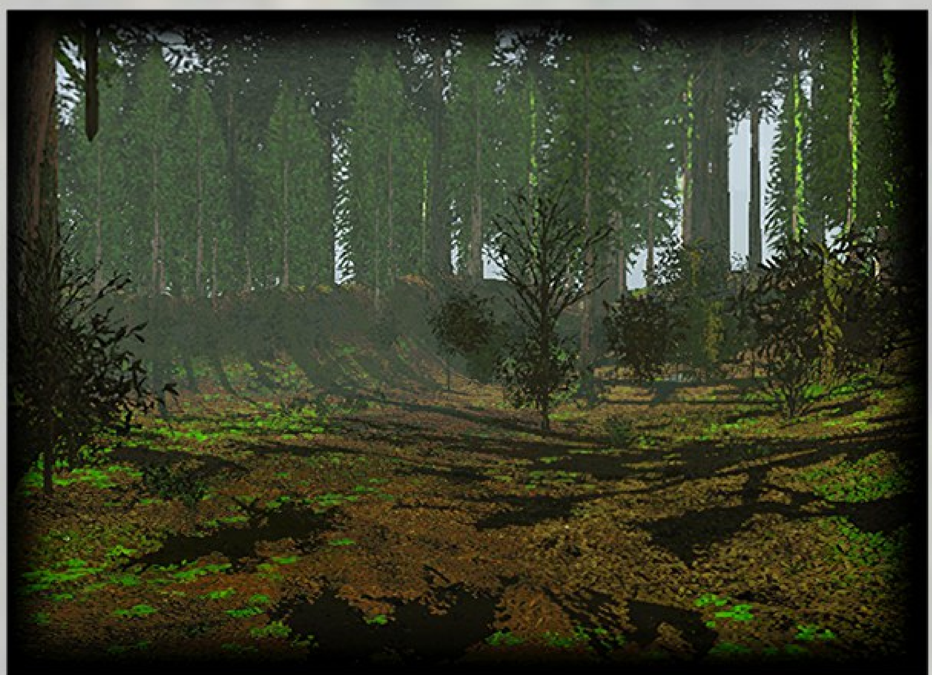


Подобный метод создания персонажей позволяет авторам игры достичь небывалой реалистичности всех передвижений динозавров, учитывающей силу каждой мышцы и позволяющей легко регулировать передвижение. Да и выглядит подобное просто великолепно. Эта технология позволяет реально снизить количество полигонов, которые будет вынужден обсчитывать ваш компьютер, что увеличит производительность, не помешав качеству.



Среди графических нововведений стоит отметить огромное количество объектов, генерируемых одновременно для создания лесного ландшафта.

Еще среди графических нововведений стоит отметить огромное количество объектов, генерируемых одновременно для создания лесного ландшафта. Фактически, **Trespasser** – первая игра, в которой лес действительно похож на лес: с деревьями, высокой травой, солнечными лучами, пробивающимися из-за верхушек сосен и елок, и озерами, глядя в воду которых игрок сможет увидеть свое отражение. Между прочим, алгоритм движения воды почти аналогичен тому, что применялся в Waverace 64, и поэтому вода соблюдает все физические законы. Попробуйте бросить что-нибудь в озеро или в пруд – поднимутся небольшие волны, а в момент падения предмета вас обдаст брызгами. По графике **Trespasser** является просто непревзойденным творением, и даже таким мощным движкам, как Prey и Quake, до него очень далеко.





Второй отличительной особенностью игры служит AI. Весь механизм искусственного интеллекта построен на взаимодействии персонажа с окружающей его средой. Каждый динозавр будет адекватно реагировать на любой источник информации, находящийся в пределах его видимости или слуха. Встретив на пути какой-либо обьект, динозавр будет иметь возможность действовать по нескольким возможным вариантам развития сценария. Он будет пользоваться при выборе наиболее сильным своим чувством в данный момент. Возможные варианты эмоций будут включать страх, агрессию, чувство голода, гнев, симпатию, любопытство, боль и некоторые другие. Именно преобладающее в данный момент чувство может заставить динозавра напасть или убежать, действовать тем или иным образом. К примеру, если животное услышало неподалеку звуки выстрелов, то оно будет встревожено и напугано, а если к этим звукам добавится еще и предсмертный крик динозавра того же вида, к этим чувствам добавится и ярость, желание отомстить. Если динозавр ранен, он постарается скрыться, а в случае, если боль возьмет верх, он станет носиться по лесу, сметая все на своем пути, не видя и не слыша никого и ничего.

Звук в игре не будет воспроизводиться из заранее записанного файла, а будет синтезироваться прямо по ходу игры, учитывая обстоятельства, изменяя тональность и громкость звучания в необходимых случаях. Подобный аспект также служит реалистичности и поможет реально правильно оценить обстановку. Если игрок выстрелит, например, в почву, то первым звуком будет выстрел, а затем приглушенный звук пули, врывающейся в землю, и звук деформации самой почвы.

Музыка же в игре вообще должна вызвать бурю восторгов. Дело в том, что на сей раз Стивен Спилберг решил не ограничиваться включением музыки из фильма в саму игру и попросил композитора Джона Уильямса (John Williams), автора бессмертных нот из Star Wars, Indiana Jones и из всех серий Jurassic Park, сочинить несколько новых мелодий специально для игры. По-моему, это первый случай, когда звезда такой величины, как Уильямс, сотрудничает с игровой фирмой.

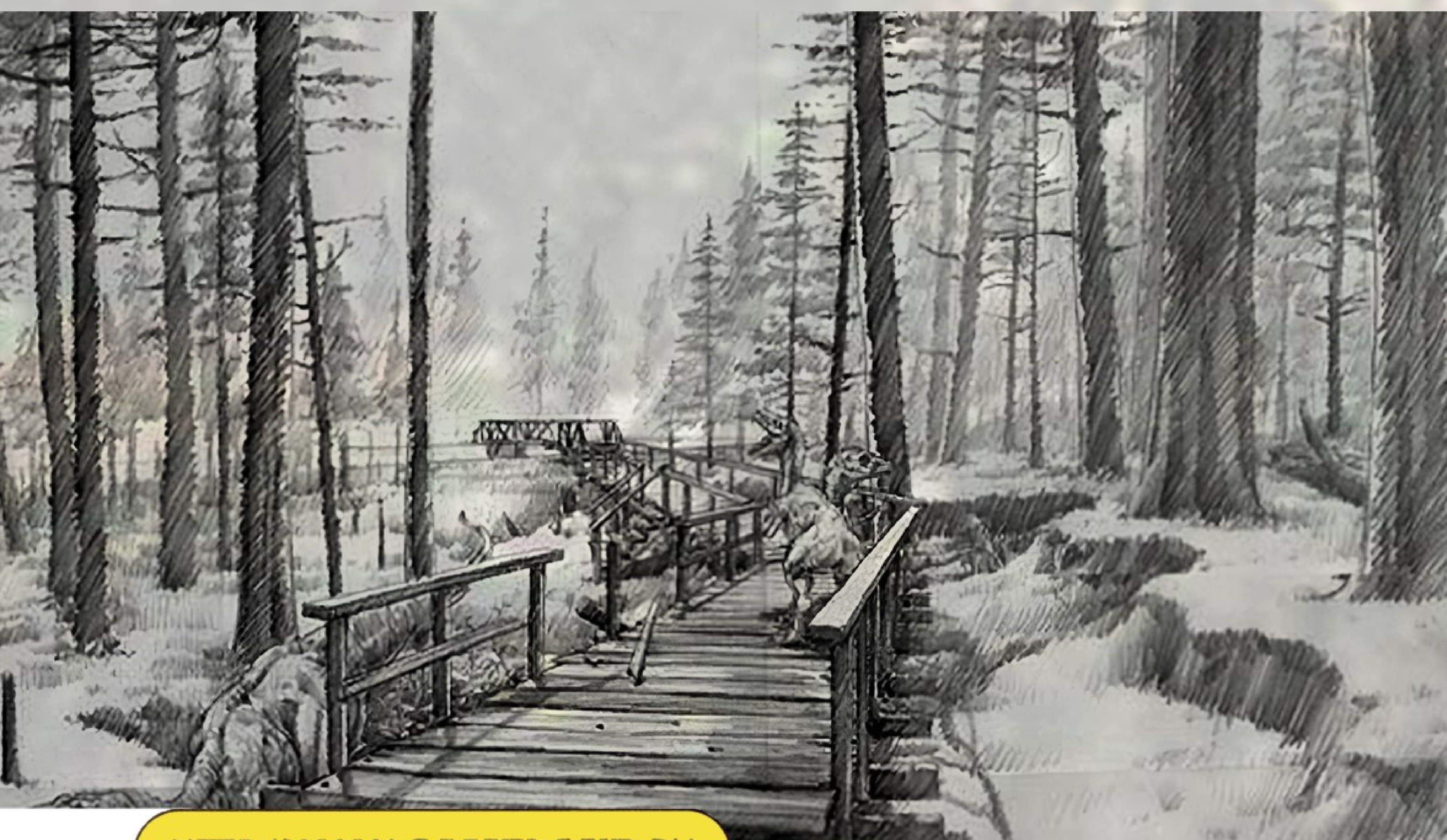
Все вышесказанное безусловно может заинтересовать, но без определенных игровых возможностей **Trespasser** не станет игрой. История начинается после второй серии фильма и рассказывает о новом парке динозавров, который, оказывается, строился параллельно вместе с Jurassic Park, и динозавров для него одна нехорошая корпорация собирается брать на дальнем секретном острове, на котором случайно все динозавры оказались на свободе. Герой игры – жертва авиакатастрофы, которая произошла именно на этом секретном острове (опять в игре этого жанра преобладают женские персонажи!). Первый парк был разрушен, но второй все еще существует. Герою, или, точнее, героине предстоит разобраться во всем и остаться в живых, так как по острову бродит множество динозавров.

Остров довольно велик и сочетает в себе множество типов ландшафта: горы, джунгли, поля и некоторые постройки. Естественно, большая часть действия будет происходить на свежем воздухе, и поэтому игра совсем не будет похожа на Quake и ему подобные вещи. Создатели называют ее даже «antiQuake», так как открытое пространство – совсем не единственное отличие. В игре будет довольно значительный элемент головоломок (видимо, что-то в стиле модного сейчас Tomb Raider), и по части оружия **Trespasser** может разочаровать многих заслуженных Квакеров.

Дело в том, что, исходя из той же реалистичности, BFG и гвоздеметов в игре не предусмотрено, а самым продвинутым орудием станет, скорее всего, винтовка. А так придется пользоваться тем, что найдешь: палками, камнями, дубинками и прочей бутафорией, тем более, что создатели обещают полностью интерактивную местность с возможностью ломать ветки деревьев, «выносить» двери, пусть только некоторые, и тому подобные вещи. Плюс к этому при уничтожении динозавров придется обратить особое внимание не только на направление, куда стрелять, но и на место, в которое лучше всего попасть. Понятное дело, что снайперский выстрел в глаз быстро выведет любого гиганта из строя.

DreamWorks, похоже, готовят нам большой сюрприз, и, надеюсь, компания, в которой работают самые талантливые программисты и дизайнеры, сможет сделать нечто абсолютно выдающееся. Осталось лишь немного подождать. **СИ**







Сергей ОВЧИННИКОВ

I-WAR

Игра является абсолютно трехмерной ...

Платформа: PC
Жанр:
Космический симулятор
Издатель: Ocean Software Ltd.
Выход: **весна 1998**

Фанаты космических симуляторов могут снова довольно потирать и так немеющие от штурвала звездолета руки – скоро выйдет **I-WAR**, впервые представленная на E3 в этом году. Игра является абсолютно трехмерной, обладает качественной графикой, хорошим звуком (утверждается, что он 3D), real-time освещением и при этом не тормозит (демо-версия во всяком случае).

Для игрока предусмотрены четыре возможные функции: Стрелок (Радист, хе-хе), Пилот, Инженер и Командир (можно переключаться во время игры). Каждой из функций соответствует свой мостик (панель управления). В демо-версии можно было только посидеть за навигационной панелью, и то не более пяти минут. В обязанности Командира входит общее управление кораблем, в качестве Пилота и Стрелка (навигационная панель) игрок собственно пилотирует корабль во время боя и отстреливается, а как Инженер – определяет нанесенный кораблю ущерб и ищет пути его устранения. Ваш корабль может осуществлять свои базовые функции благодаря нормальной работе 34 бортовых систем (например, система аварийной подачи энергии: включалась несколько раз во время игры после того, как корабль ерял управление в результате мощного обстрела, и после этого управление снова восстанавливалось). Выход из строя одной из систем может вызвать нарушения в работе других (У вас, например, могут подбить двигатели или лазерные пушки – станете хорошей мишенью, правда ненадолго). Игрок может регулировать их взаимодействие и потребление ими ресурсов.

Сюжет пока описан невнятно: он сводится к тому, что многие сотни лет люди боролись за расширение своих границ и колонизацию галактики, и теперь игрок попадает как раз в разгар такого конфликта. Будем надеяться, что к моменту выхода окончательной версии, информации станет значительно больше.



Вам предстоит хорошенько побороздить милый окрестный космос, постреливая по вооруженным мощными лазерами неповоротливым крейсерам и едва уловимым кораблям-рейнджерам, прежде чем добраться до их баз. Все корабли смотрятся на удивление привлекательно (имеется большое количество разновидностей), издалека видны мигающие бортовые огни и характерные очертания. А орбитальные станции, кроме того, еще и вращаются вокруг своей оси. Тип вражеского корабля определяется автоматически бортовым радаром (можно также посмотреть технические характеристики, вооружение и повреждения); а при перемещении корабля в космосе за ним по траектории тянется длинный «шлейф», напоминающий по форме железнодорожные пути (очень удобно, когда надо быстро сообразить, куда полетел только что обстрелявший вас враг). Пилотируемые компьютером корабли обещают иметь достаточный AI, для того чтобы группироваться для совместной атаки, отступать в случае тяжелых повреждений и для перегруппировки, реагировать адекватно на





Все корабли смотрятся на удивление привлекательно (имеется большое количество разновидностей), издалека видны мигающие бортовые огни и характерные очертания.

Владимир ПРЫГИН













непредвиденные события, стыковаться и расстыковываться. Трехмерная карта-сфера имеется, но она дает лишь общее представление о происходящем, и ориентироваться по ней без вспомогательных «шлейфов» было бы очень трудно (Радует только то, что не придется ломать голову над бесконечными лабиринтами по типу DESCENT, ведь космос – он открытый).

Во время движения (есть несколько видов тяги) создается полная иллюзия того, что вы в космосе: игра написана с учетом физических явлений. Это значит, например, что при вращении или ускорении все звезды «смазываются» или «вытягиваются» – создается потрясающий эффект. Кроме того, сам космос не угольно-черный, а выполнен очень красиво с темно-вишневыми и прочими переливами-туманностями. Завораживает плавность полета и поворотов кораблей, вращение на месте, кроме того, если это крейсер, то действительно чувствуется его громоздкость и неповоротливость, а легкий боевой fighter на его фоне выглядит просто маневренной пушинкой. Что до планет, в демо-версии их не было, но в окончательной обещаются, причем с текстурами реальных планет нашей галактики.

Управление можно назвать удобным, если не принимать во внимание изначально характерные для этого жанра 6 степеней свободы, от чего иногда может кружиться голова (хе-хе). Имеется и автопилот, выполняющий следующие функции: автоматическая стыковка/расстыковка со станцией, поддержание скорости на нужном уровне, полет до цели в автоматическом режиме, подход на минимально близкое расстояние к цели. Имеется автоматическое нацеливание (соответствующая бортовая подсистема). Бой можно вести как из кабины (панель управления можно убрать – тогда откроется весь экран), так и управляя кораблем «со стороны» (External view). Кроме того, можно посмотреть на себя со стороны – как вы дергаетесь в кресле пилота, нажимая на гашетку лазера. Также можно в любой момент рассмотреть вражеский корабль вблизи и со всех сторон (Director mode). При прямом попадании в ваш корабль кабину действительно трясет (приборы зашкаливают и показания смазываются). Что до вооружения, на вашем корабле в демо-версии присутствуют 2 вида: лазерная пушка общего назначения и самонаводящиеся ракеты дальнего действия. Переключение стандартное – клавишами с цифрами.







В игре обещается до 40 разнообразных миссий, в которых потребуется проявить себя не только хорошим стрелком, но и пораскинуть мозгами, разгадывая логические головоломки. Также найдется достаточно мест для применения стратегических хитростей. Например, в демо-версии требовалось уничтожить вражескую станцию, но можно было действовать не только одному, но и сообща, освободив захваченные в плен и пристыкованные к базе врага корабли союзников. Атака общими силами дает значительную огневую поддержку, а кроме того, пока корабли союзников подставляются, вызывая огонь на себя, можно с закрытыми глазами осуществить маневр – и вы у цели. Кроме того, вражеские корабли можно уничтожать прямо на взлетных площадках (пока они еще пристыкованы к крейсеру – очень удобно, а то лови потом птицу в небе). Создатели обещают заложить в каждую миссию собственную изюминку. Если среди этих 40 миссий действительно еще будет где приложить голову, а не только гашетку джойстика, то игрушка может получиться очень интересной. В общем, не хочется говорить «поживем – увидим», но придется.



Владимир **ПРЫГИН**

СИ

PLANE CRAZY

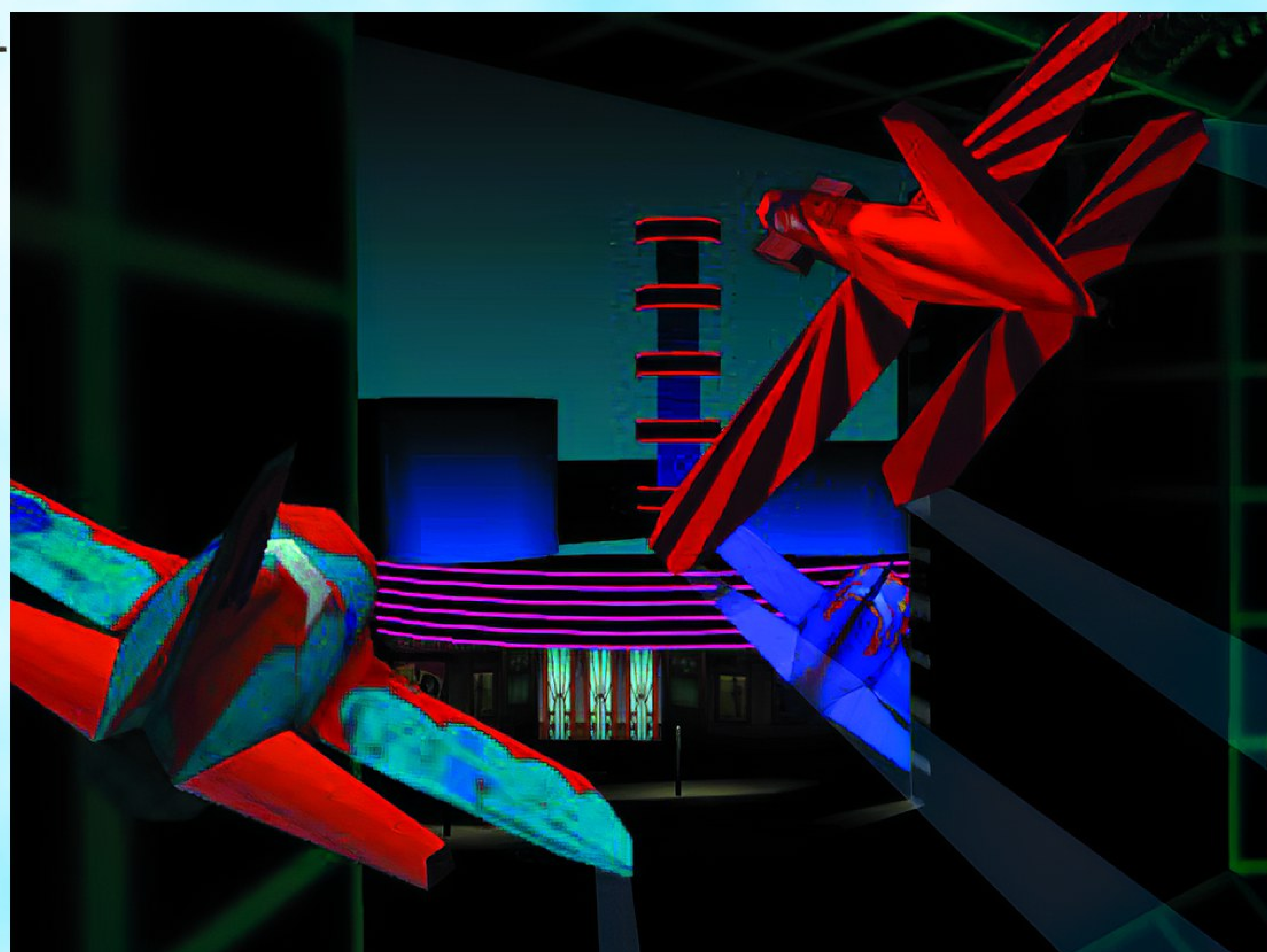
...игра на самом деле является чем-то вроде виртуального управления авиамоделями...

Платформа: PC
Жанр: **action**
Издатель: Europress
Выход: **второй квартал 1998**

Все гениальное просто. А все простое на теперешнем рынке игровой индустрии является одновременно и оригинальным. Впервые в этом довелось убедиться геймерам на прошедшей недавно выставке ECTS в Лондоне. Предметом их внимания была как раз такая «простая и оригинальная» игра с незатейливым названием **Plane Crazy.** Так что же она представляет из себя особенного? Начну издалека. Скажите, пожалуйста, дорогие читатели, какую самую необычную гонку вы сможете вспомнить? Подозреваю, что вы сейчас думаете о каком-нибудь Carmaggedon'е. Или, на худой конец, о Megarace. А может быть, о чем-нибудь еще. Да мало ли было оригинальных гонок! Но уверяю вас, игра, о которой мы говорим, не просто не Обычная – она в своем роде уникальна, особенно в наши тяжелые времена поголовного клонирования, стандартных идей и примитивных решений.

Итак, не буду больше растекаться мыслью по древу, не буду тянуть кота за хвост, не буду ходить вокруг да около, а скажу прямо и решительно... Как бы это получше выразиться... В общем, **Plane Crazy** – это гонка на самолетах. Самолетиках, похожих на игрушечные. Если вы нисколько не удивлены, то считайте, что вас уже ничем не удивить. А если удивлены – тогда, как говорится, оставайтесь с нами!

По словам одного из разработчиков игры из Inner Workings, Эндрю Уокера (Andrew Walker), игра на самом деле является чем-то вроде виртуального управления авиамоделями, которые участвуют в чемпионате. (Подобные соревнования в несколько упрощенной форме существуют и на самом деле). Как известно, в действительности управление моделями самолетов осуществляется с помощью радио и требует большого терпения и выдержки, в особенности, если речь идет об их управлении в таких гонках. Однако «трасса», которую нужно пройти самолетикам, в большинстве случаев очень проста и проходит на открытом пространстве из-за того, что управление производится непосредственно с земли. В игре **Plane Crazy** она будет намного сложнее, так как тут вам предоставится уникальный шанс увидеть происходящее из-за хвоста самолета, которым вы управляете.







Такие гонки будут проходить на пяти огромных территориях, которые сильно отличаются друг от друга. Разработчики обещают, что на «трассах» будет находиться множество движущихся объектов различного происхождения. При столкновении с ними (а равно и с землей) вам посчастливится увидеть очень симпатичный взрывик, который продемонстрирует незаурядные световые эффекты. Управлять же придется одной из восьми авиамоделей, которые различаются между собой различными характеристиками. Если вам удается занять в гонке первые места, то вы получаете определенную сумму денег, за которые можно произвести апгрейд своей модели. Динамичность и аркадность игрового процесса уже сейчас гарантируется Inner Workings.

Разработчики утверждают, что screenshot'ы, которые вы сейчас видите, демонстрируют только сам игровой процесс, а никак не графическое своеобразие. А финальная версия игры будет, вне всяких сомнений, поддерживать все трехмерные акселераторы, совместимые с Direct 3D, а также технологию AGP процессора Pentium II. Графика, думается, будет соответствующая. Вместе с тем, минимальные требования игры к системе очень щадяще относятся к пользователю.

Думаю, что поклонники необычного, захватывающего и, разумеется, аркадного уже с нетерпением ждут **Plane Crazy**, который должен выйти предположительно этим летом. Что ж, игра того стоит.

СИ

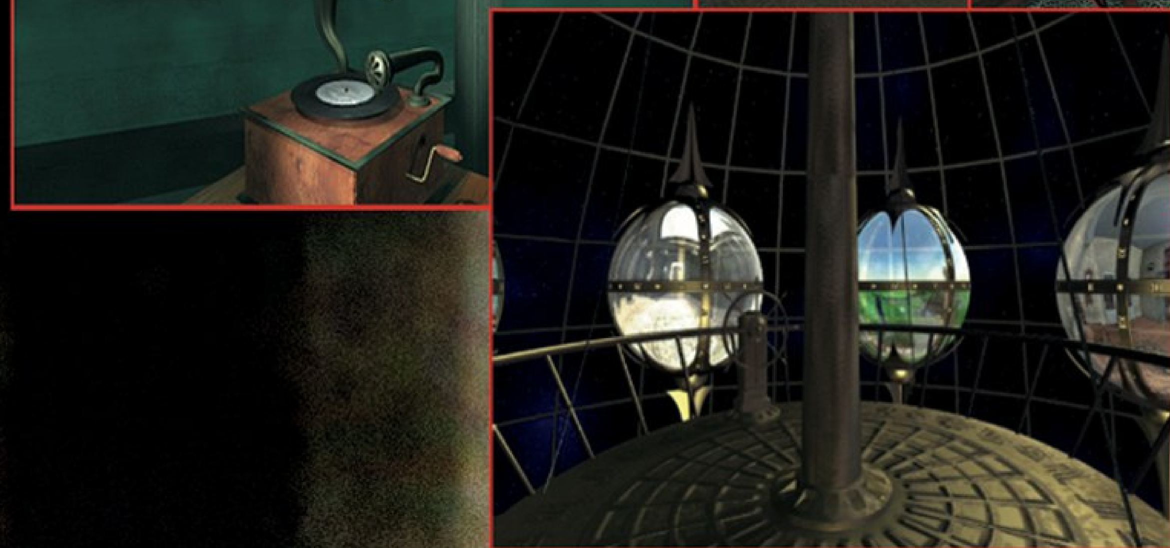
Разработчики утверждают, что screenshot'ы, которые вы сейчас видите, демонстрируют только сам игровой процесс, а никак не графическое своеобразие.



Дмитрий **ЭСТРИН**















КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ

Петербургская квартира, подъезд с рисунками на стенах, чердак со старыми вещами, православный храм, древние святилища Британии, Египет и Тибет свернуты в Пространстве и Времени и помещены в виртуальный компьютерный Мир. Вашим гидом в этом Мире будет сам Б.Г., а предметы Мира хранят песни и видеоклипы.

Борис Гребенщиков сотрудничал с коллективом разработчиков, принимая участие в планировании состава песен, идеологических и художественных решениях диска, записи эксклюзивных видео- и аудиоматериалов.



ÅКВАРИУМ

Компания "БУКА", Москва, Каширское шоссе, д. 1, кор.2,
т.111-5156, http://www.buka.com, e-mail: buka@dol.ru

Бука

STARSHIP TROOPERS

Игра эта обещает быть достаточно неожиданной...

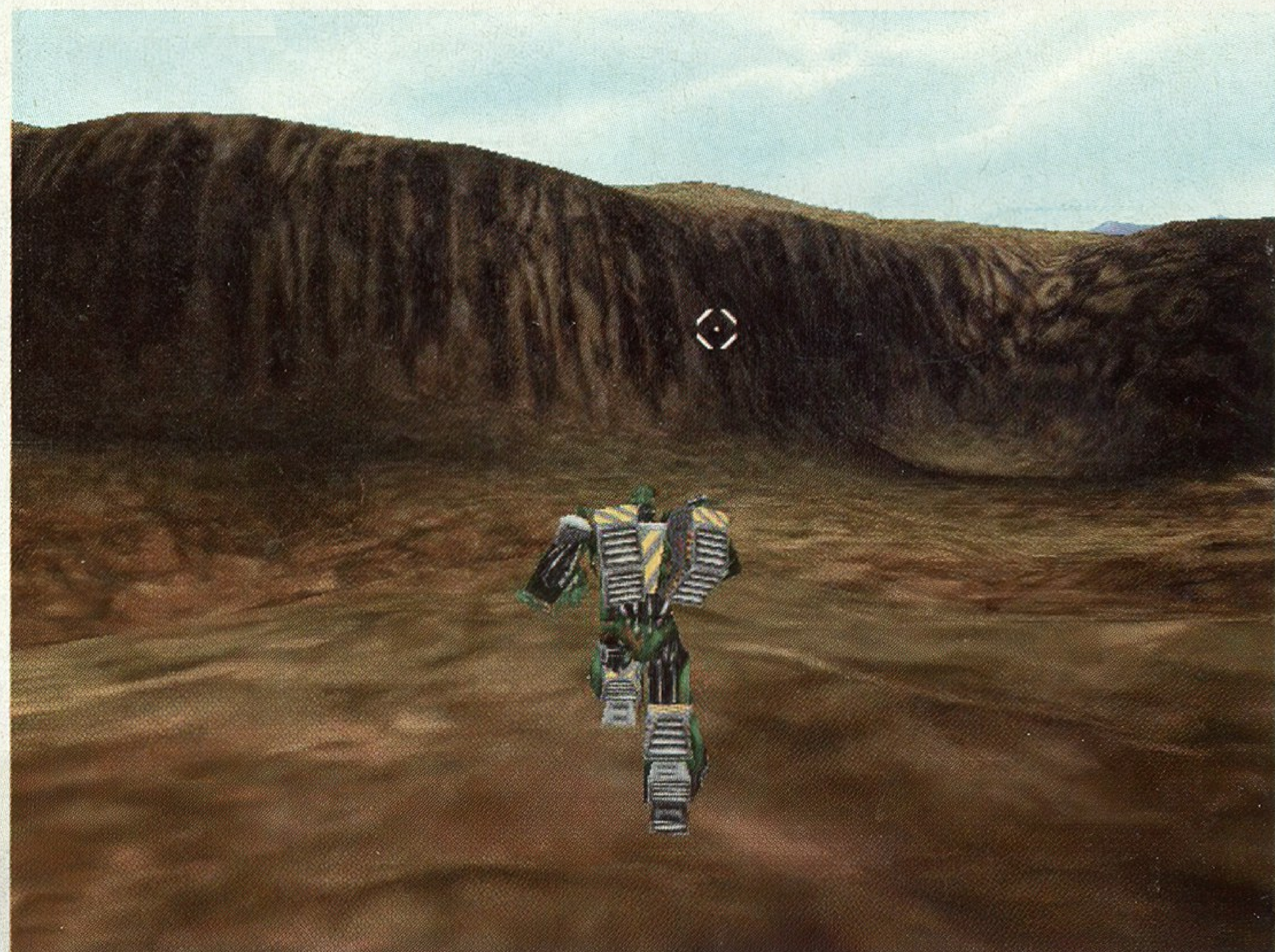
Платформа: PC
Жанр: **action**
Издатель: MicroProse
Выход: **лето 1998**

«Интересно, почему до сих пор нет ни одного action'а с роботами? Все сплошные симуляторы, которые всем уже наверное надоели. Самое время сделать что-нибудь такое...», – наверное, так рассуждали разработчики из MicroProse, когда начали делать игру **Starship Troopers.** Игра эта обещает быть достаточно неожиданной – как с точки зрения ее жанровой принадлежности, так и с точки зрения ее исполнения.

Но все же сюжет игры вряд ли можно назвать оригинальным, так как он повторяет одноименный фильм, который, в свою очередь, повторяет одноименный фантастический роман Роберта Хейнлейна. Надо сказать, что и роман, и фильм с названием **Starship Troopers** пользуются в Америке бешеной популярностью, поэтому MicroProse не стала терять драгоценного времени и быстренько приобрела лицензию на создание игры, которую увидим мы, к сожалению, нескоро.

Вся игра заключается в методичном истреблении жуков-пришельцев по миссиям

Итак, сюжет **Starship Troopers** вполне зауряден. Действие происходит примерно через пять лет после событий в фильме. Для тех, кто не смотрел фильм, поясняю, что все дело во вторжении на территорию человечества ужасных интергалактических насекомых, которых, соответственно, нужно уничтожить. В конце концов, люди все же начинают понимать, что война – дело серьезное, и без технического прогресса победить агрессора не получится. Поэтому в скором времени создается самое разное суперсовременное оружие, с помощью которого теоретически можно уничтожить пришельцев. Практически же доказать это в игре нужно будет именно вам.



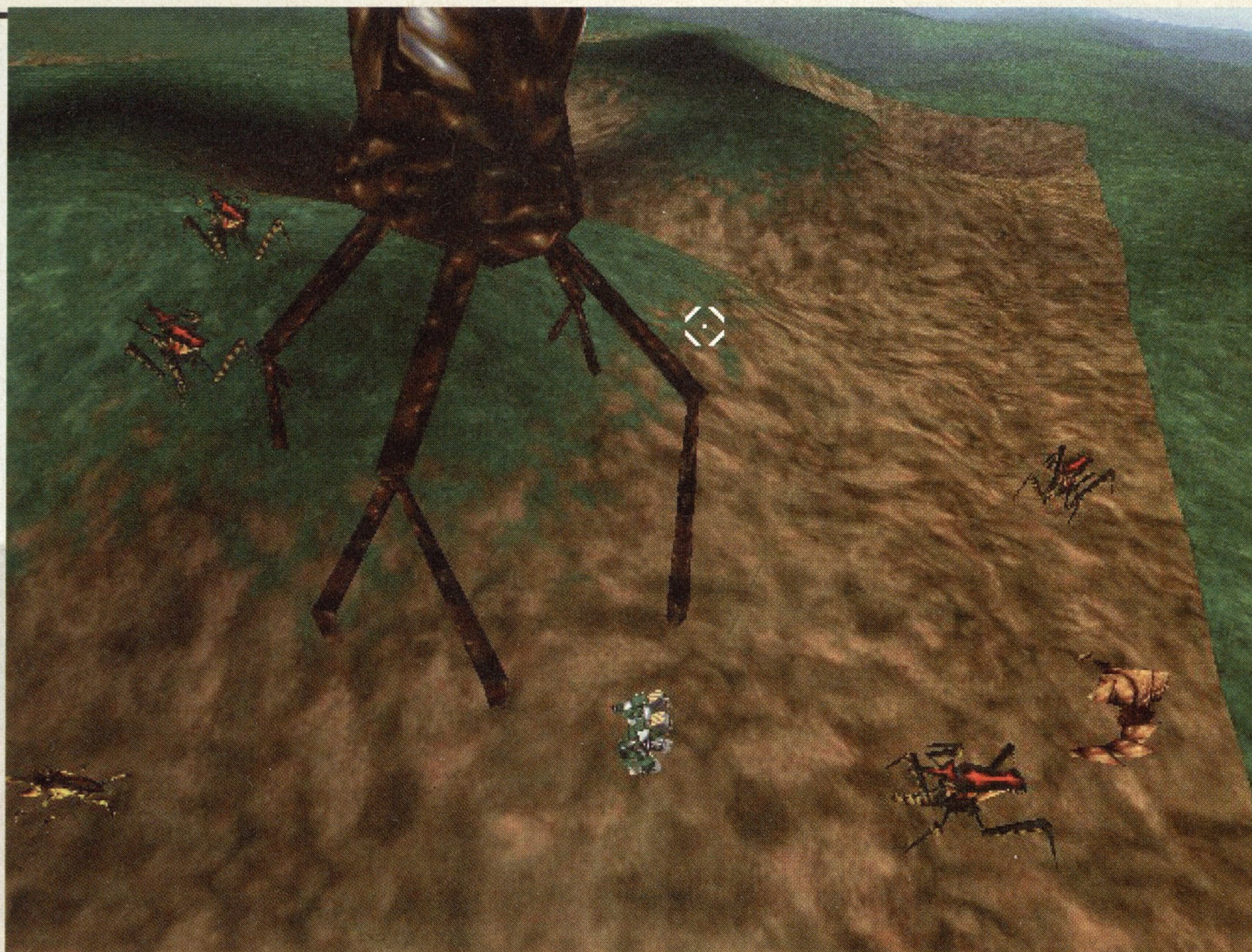
На что все же похожа **Starship Troopers?** На память сразу же приходит серия Mechwarrior и Terra Nova. Несмотря на то, что главным действующим лицом все же является робот, будущая игра все же достаточно отличается от них и позволяет даже говорить об оригинальности игрового процесса. Однако происходящие битвы вы сможете лицезреть исключительно от третьего лица, и кроме того, я не стал бы называть **Starship Troopers** симулятором роботов. Это настоящий action и, судя по заверениям разработчиков, очень динамичный.

Вся игра заключается в методичном истреблении жуков-пришельцев по миссиям. Чем сложнее миссии, тем более совершенное оружие вы получаете. Но, конечно же, бороться в одиночку с огромной армией – по меньшей мере, несерьезно, поэтому в вашем командовании находятся еще несколько роботов, которыми вы управляете в реальном времени a'la Terra Nova. В вашем распоряжении также находится jetpack, с помощью которого можно совершать огромные прыжки. Кстати, эти прыжки, с чисто графической точки зрения, в игре реализованы очень неплохо. Например, когда вы поднимаетесь на очень большую высоту в Mech Warrior, вам удается разглядеть очень маленькое земное пространство (все остальное скрыто таинственным туманом). В Starship Troopers, благодаря оригинальному графическому движку, вы сможете увидеть гораздо большее пространство с еще большей высоты.

Прекрасно выглядит и земная поверхность. Обычно в симуляторах роботов можно выделить только несколь-



Дмитрий ЭСТРИН

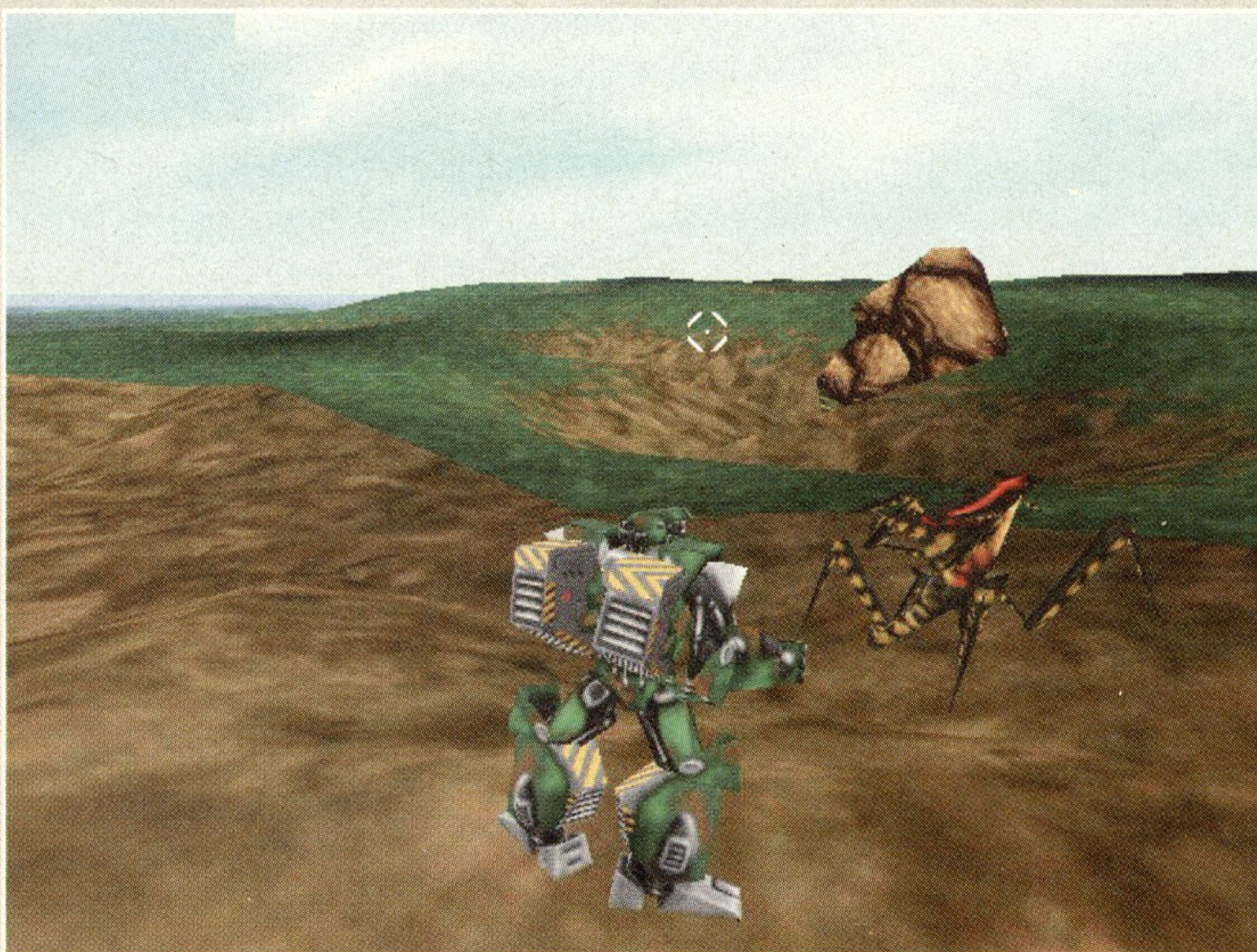


ко видов поверхности территории – ровная и холмистая. В **Starship Troopers** вам вообще вряд ли удастся угадать, где возвышенность, а где ровная земля – все там перемешано и выглядит очень реалистично. В самом деле, где в реальной жизни мы с первого взгляда можем определить тип ландшафта? Кроме всего прочего, территория неодноцветна и приятно радует глаз яркими, насыщенными цветами. На поле боя так же будут выделяться тоннели, попав в которые, можно будет мгновенно переместиться в какую-нибудь другую точку.

Вообще, в **Starship Troopers** очень мощный графический движок. Судите сами. Один монстр-жук будет состоять не меньше чем из 300 полигонов, а на экране сразу может находиться около сотни таких жуков. По сравнению с аналогичными играми это очень много. Особенно учитывая то, что бои ведутся на открытом пространстве. А это соответственно означает, что z-буферизации можно добиться только за счет тумана, которого, как уже было сказано, в игре почти не будет. Удивительным, но, тем не менее, приятным является то, что в игре, судя по screenshot'ам, нет никакого нарушения палитры, профилирующего цвета, как это часто бывает при использовании трехмерных акселераторов. Несколько похожий движок те же разработчики создали в игре Top Gun на Sony Plastation, но только в **Starship Troopers** он все же более мощный – как с технической точки зрения, так и с графической.

В то же время **Starship Troopers** должен быть очень динамичной игрой. Если я ошибаюсь, то тогда все фантастические усилия разработчиков, направленные на создание мощнейшего графического движка, будут просто сведены на нет. Еще бы: вид от третьего лица, тучи врагов и отсутствие должной динамичности... Тогда играть будет просто невозможно. Но по заверениям разработчиков, а также по screenshota'ам создается впечатление, что и этот элемент, необходимый для хорошего качества игрового процесса, в игре будет присутствовать.

Вообще, в Starship Troopers очень мощный графический движок. Судите сами. Один монстр-жук будет состоять не меньше чем из 300 полигонов, а на экране сразу может находиться около сотни таких жуков.



Очень качественно будет реализовано и перемещение различных объектов по территории. Мы уже почти не обращаем внимания, что несмотря на то, что роботы вполне реалистично передвигают ногами, они как бы не касаются поверхности земли – земля сама по себе, роботы сами по себе. В **Starship Troopers** этот дефект, скорее всего, будет устранен. Разработчики уже работают над тем, чтобы наиболее тщательно смоделировать взаимодействие ног роботов и врагов с земной поверхностью.

Большим разнообразием и фантазией будет отличаться оружие. По словам разработчиков, робота можно будет оснастить всем – начиная от лазера и заканчивая мощнейшим атомным оружием, способным за раз уничтожить десятки врагов.

Кроме всего прочего, в игре будет присутствовать генератор миссий, а также поддержка многопользовательской игры. В одном сражении по Internet могут встретиться до 25 игроков, чтобы сразиться в deathmatch или уничтожать врагов кооперативно. MicroProse утверждает, что именно многопользовательской игрой **Starship Troopers** сможет удивить пресыщенных сетевой игрой геймеров.

Как и положено современному action'у, тем более с таким графическим движком, **Starship Troopers** будет поддерживать большинство трехмерных акселераторов, совместимых с Direct 3D. Как ни странно, за последнее время мы так пока и не увидели ни одной игры, поддерживающей акселератор, которая была бы не просто хорошей, а великолепной, доведенной до конца, чтобы поддержка акселератора в ней была бы не единственной примечательностью, не целью, а именно средством. Как знать, может, **Starship Troopers** будет таким. По крайней мере так обещают разработчики, и видно, у них есть что-то, чем можно подтвердить свои слова.

Итак, скорее всего, нас ожидает не рядовой представитель жанра action, а несколько необычная, не похожая на своих предшественников игра, которая вдобавок может сказать свое слово в эволюции жанра. Не думаю что **Starship Troopers** будет выделяться на фоне своих собратьев по жанру только благодаря мощному графическому движку. Это будет не просто очередная демонстрация программистского таланта, а настоящая игра – та, которой мы все ждем и увидим скорее всего летом 1998 года.

СИ

Дмитрий ЭСТРИН

JAGGED ALLIANCE 2: FEEDING GROUNDS

... Jagged Alliance 2: Feeding Grounds ... будет представлять из себя действительно игру для игры.

Платформа: PC
Жанр: **turn-based стратегия**
Издатель: Scirtech
Выход: **весна 1998 года**



Графически игра выполнена безукоризненно и с этой точки зрения во многом напоминает Diablo.





В мире игровой индустрии существуют такие игры, в которых многие играют, но тем не менее, о них почти ничего не говорится. То есть они, конечно, хорошие, но почему-то вокруг них никогда не возникает ажиотажа, никто не поет им дифирамбы и не называет их лучшими из лучших. И хоть речь на этот раз пойдет о продолжении серии **Jagged Alliance**, которая, кстати, и являет такой тип игр, я нарушу устоявшуюся традицию. Да, хотелось бы сказать о несправедливости игрового рынка и о безвкусице геймерских масс. Ведь все мы в конечном счете преследуем единственную цель – просто поиграть, хорошо провести время за монитором. Но в последнее время мы все чаще восхищаемся обыкновенными полигонами, на которых текстуры размазаны до невероятности. Но не будем больше о грустном. Ведь в недалеком будущем мы увидим **Jagged Alliance 2: Feeding Grounds**, который будет представлять из себя действительно игру для игры.

Как вы все наверное помните, первый **Jagged Alliance** был прекрасной пошаговой стратегией, но он не был похож ни на одного из своих собратьев по жанру. Пожалуй, наиболее выдающейся его особенностью, почти торговым знаком, были тщательно составленные персонажи. У каждого из них были разные характеристики, разные легенды и к тому же разное поведение на поле боя! В то время это было очень ново, да и до сих пор остается достаточно оригинальным. Эта главная особенность первой части игры будет полностью сохранена в **Jagged Alliance 2: Feeding Grounds**.

Однако очень многого все же коснутся изменения. В частности, разработчики решительно убрали вид сверху, который уже действительно не смотрелся бы в 1998 году. Вместо него они предлагают более современный изометрический вид, так что вы сможете увидеть гораздо больше, чем раньше. Теперь вместо захвата одного тропического острова придется воевать на территории огромной страны Арулко. Вместо 60 секторов-уровней вам придется проходить целых 200, на которых будут представлены разные типы местности: горы, реки, болота, пустыни. К этому остается прибавить еще меняющуюся погоду. Возможно, в **Jagged Alliance 2** вам предоставится шанс перемещать своих бойцов по территории на разных видах транспорта, потому что в стране Арулко, по словам разработчиков, будет развита настоящая система путей сообщения, которая включает в себя дорожные, железнодорожные и воздушные транспортные средства.

В игре будет присутствовать также достаточно интересный сюжет. Энрико Чивилдари, благородный принц страны Арулко, женится на красавице по имени Деидранна. Однако Деидранна оказывается весьма предприимчивой особой и не долго думая убивает отца Энрико и обвиняет в убийстве самого же Энрико. Бедный принц, который так и не разобрался, что к чему, оказывается за решеткой, а страной правит его бывшая жена, совершившая таким образом государственный переворот. Однако на границах Арулко постепенно растет военное сопротивление тоталитарному режиму. Деидранна совершает свою первую политическую ошибку, когда выдает в руки повстанцев экспринца Энрико, надеясь, что таким образом можно будет успокоить восстание. Однако мятежники не только оставляют Энрико в живых, но и делают его лидером Сопротивления. Энрико нанимает вас в качестве главнокомандующего армией повстанцев, с помощью которой он хочет реставрировать свое либеральное правление в государстве Арулко.

В **Jagged Alliance 2** в одном секторе вы сможете командовать двадцатью бойцами, из которых реально участвовать в сражении смогут только 6, остальные будут обслуживать отряд: лечить раненых, взламывать двери и т.д. Когда вы впервые попадаете в Арулко, вести бои еще легко, поскольку Деидранна еще не осознала потенциальной опасности Сопротивления. Военные силы противника вы сможете встретить лишь в пограничных гарнизонах в виде слабых отрядов. Однако затем королева мобилизует достаточно большую, хорошо вооруженную армию с явной целью сломить силу Сопротивления. Ее очень важным стратегическим преимуществом следует считать возможность использования транспортных средств в самом начале игры, в то время как вам для этого придется захватывать необходимые контрольные пункты путей сообщения. Так что сабotaж на этот раз становится одним из наиболее быстрых путей к победе.

В сражениях вашим отрядам придется столкнуться не только с пехотой противника, но и с разными видами бронетехники. Для ее уничтожения, естественно, должна существовать особая стратегия. Но, конечно же, одним стратегическим гением тут не обойтись. Придется использовать кое-что помощнее, чем пистолеты и ружья в первой части **Jagged Alliance**. Разработчики обещают, что на выбор игроку будет предложено огромное количество разного вооружения. Однако на этот раз в кустах его не найдешь. Как и во всяком другом государстве, в Арулко денно и нощно трудятся контрабандисты, которые за сдельную цену предложат вам то или иное вооружение. Кроме того, среди участников Сопротивления есть и ученые, которые при нынешнем режиме оказались в опале. Они будут трудиться на благо вашей армии, изобретая более мощное и совершенное оружие. Однако для того чтобы ученые более четко и, главное, вовремя сориентировались в политической ситуации, игроку надлежит доказать и показать мощь своей армии. Чем более эффектно вам это удастся сделать, тем больше интеллектуалов будут заниматься разработкой нового вооружения для вас.

Ко всему прочему каждый из ваших бойцов будет представлять из себя не просто комбинацию некоторых характеристик, а целостный характер. Как известно, сражения будут играть несомненную роль и в воспитании ваших персонажей. Здесь отчетливо прослеживаются ролевые элементы. С каждой битвой персонаж будет получать experience, который повысит на несколько point'ов какую-нибудь его характеристику. Так, например, чем больше и удачнее боец будет стрелять в одном сражении, тем более метким он окажется в следующем. А учитывая то, что у вас будет двадцать бойцов, можно подумывать о создании миниатюрной военной академии, где каждый будет улучшать свои боевые навыки.

Немного о пошаговости и реальном времени. Несмотря на то, что все битвы будут проходить в пошаговом режиме, все остальные действия типа перемещения бойцов, изобретения нового вооружения будут проходить в реальном времени. Так что игровой процесс обещает быть очень динамичным.

Графически игра выполнена безукоризненно и с этой точки зрения во многом напоминает Diablo. 16-битный цвет, высокие разрешения, эффекты освещения, великолепная анимация и изометрическая проекция – все это в **Jagged Aliiance 2** будет. Не будет, впрочем, только модной поддержки 3D-акселераторов, которая здесь вообще-то и не нужна. Игра будет великолепна и без них.

Вообще, по информации от разработчиков может сложиться такое впечатление, что в марте мы получим практически идеальную игру. Что ж, вполне возможно, что так и будет. По крайней мере меня **Jagged Alliance 2: Feeding Grounds** не разочарует. Надеюсь, что и вас тоже.

СИ

Дмитрий ЭСТРИН

СУ-27 ФЛАНКЕР

Версия 1.5





Это больше, чем игра...
Это летный тренажер на вашем компьютере!

Только полностью локализованная версия игры, включающая 100-страничное "Руководство по летной эксплуатации", позволит вам приобрести навыки управления лучшим боевым самолетом 20 века. Журнал "Computer Gaming World" присвоил игре звание "Симулятор года". Новая версия включает в себя диск миссий (150) и отличается улучшенной графикой, новым режимом АВАКС и усовершенствованным редактором миссий.



СИМУЛЯТОР БОЕВОГО САМОЛЕТА

АВИАЦИОННАЯ ФОТОКОЛЛЕКЦИЯ

Уникальная фото коллекция содержит более 500 изображений Российских (Советских) самолетов в различных ситуациях:

Крупные планы, фотосъемки в полете, интерьеры и оборудование, испытания, вооружение и боевое применение, наземные службы, серийные и экспериментальные модели — все выше перечисленное Вы найдете на этом диске.

Каждый слайд снабжен комментариями, отражающими историю создания и эксплуатации данной модели.



ЛАНА-ПРЕСС







ГОРДОСТЬ РОССИИ

авиационная фото коллекция

Издание и распространение в России "Азия ЛТД", тел: (095) 925-1304, e-mail: asia@aha.ru. Приглашаем к сотрудничеству региональных дилеров.

BATTLEZONE

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

Страна Игр **ЯНВАРЬ** 1998

Игра ... является гибридом двух самых популярных жанров – 3D action ... и real-time strategy.

Платформа: PC
Жанр: **гибрид RTS и симулятора танка**
Издатель: Activision
Выход: **первый квартал 1998**

Сделать хороший трехмерный мир довольно тяжело, и смогли ли разработчики решить эту проблему – неясно.

Так что же мы имеем? Либо будущий хит, либо нежизнеспособны й гибрид двух жанров.

Эта история

началась в далеких восьмидесятых, когда молодой Andrew Goldman часами просиживал перед экраном своего Atari за игрой **Battlezone.** Насколько мы поняли, представляла она из себя трехмерные танковые баталии. И так она запала ему в душу, что вся его последующая жизнь была подчинена одной мечте – сделать римейк на PC. Что он теперь и сделал, выступив в роли продюсера нового проекта. Игра отныне является гибридом двух самых популярных жанров – 3D action (в виде симулятора наземной техники) и real-time strategy (RTS). Поэтому оценивать мы ее не беремся хотя бы потому, что сочетание этих жанров потенциально должно давать выдающиеся продукты, но на деле может получиться совершенно неиграбельная ерунда (и чего только не выдумают разработчики, чтобы прикрыть свое стремление погреть руки на чужой славе!).

Сюжет у нового продукта – один из стандартных и может раздражать часть наших патриотически настроенных игроков. Авторы в очередной раз пытаются переписать историю противостояния двух социальных систем. Поводом для этого служит появление в шестидесятых годах источников какого-то странного металла (внеземного происхождения). Естественно, Советы и Штаты тотчас же развязали войну за ценный ресурс, которая не ограничилась территорией нашей многострадальной планеты. Бои теперь развернутся на поверхности аж семи небесных тел, но как туда будут попадать представители враждующих сторон – неизвестно. Естественно, разные ландшафты диктуют разные модели поведения, что позволит разнообразить игровой процесс. По всей видимости, кроме металла, пришельцы разбросали повсюду еще и свои технологии. Поэтому с развитием сюжетной линии тесно увязан научный прогресс – новые виды войск и сооружений будут появляться по мере нахождения артефактов чужих. Это несомненный плюс. Очень приятно встретить игру, в которой будет присутствовать внутренняя логика. Если, конечно, все будет действительно продумано.

Хозяйственная модель тесно увязана с сюжетом и выглядит логично и не противоречиво, а поэтому нам понравилась (что происходит все реже, хе-хе). Источником материального благосостояния служат скопления того металла, о котором мы упоминали выше. Скопления эти могут быть двух родов: наследие пришельцев и подбитая техника (ваша и противника), которая была из него изготовлена. Еще одним весьма ценным ресурсом являются люди – пилоты боевой техники. Их число сильно ограничено, что вынуждает очень продуманно относиться к планированию боевых операций. Это позволяет надеяться, что настоящий бич RTS – танковые лавины - наконец-то будут побеждены. Несколько смягчает ограниченность людских ресурсов то, что пилот не всегда гибнет вместе с подбитой техникой, а может добежать до вашего штаба и сесть в свежепроизведенный unit. К сожалению, нет никаких упоминаний о наличии у ваших бойцов показателя опытности, который просто необходим в данном случае. Войска будут весьма разнообразны. Их около тридцати разновидностей – начиная от пехотинцев в бронекостюмах и кончая мощными танками на антигравитационной подушке, скользящих над полем сражения в стиле Magic Carpet'a. На вооружении у них будет двадцать пять видов оружия: от дальнобойных разрушительных мортир до мин, которые тихо поджидают свою жертву.



Общее количество строений на базе сильно ограничено из-за того, что строить их можно будет только на термальных источниках (по всей видимости, используемых для энергетической подпитки). Обещано, что все здания, в том числе и стационарные пушки, будут перемещаемы. Для многопользовательской игры это может иметь большое значение.

Но новая игра была бы довольно банальной RTS, если бы не наличие action-части. Управление всеми своими войсками и хозяйственной деятельностью вы осуществляете из кабины любого доступного unit'a. Каждый из них обладает разной подвижностью, броней и оружием, а следовательно, своим набором достоинств и недостатков. Тяжело бронированный и мощно вооруженный танк может в одиночку оказаться совершенно беспомощным в ближнем бою с маневренной пехотой, но если он сможет обнаружить скопление техники противника на большом расстоянии, то тяжелый урон врагу гарантирован. Небольшой же unit может воспользоваться своими размерами для скрытного проникновения на базу противника через мощные оборонительные рубежи для осуществления диверсии. Но его обнаружение закончится весьма плачевно. Естественно, в трудный для ваших войск момент можно лично вмешаться в ход битвы и переломить ее течение в свою пользу (или окончательно все погубить своими бестолковыми действиями).

Судя по описанию, интерфейс удобен: в углу панели управления техникой находится тактическая карта, на которой нанесены войска и строения. При выборе на ней чего-либо появляется меню управления, которое и позволяет отдавать приказы. Весьма недурно, но все зависит от качества картинки, которая видна в обзорное устройство. Сделать хороший трехмерный мир довольно тяжело, и смогли ли разработчики решить эту проблему – неясно. В то же время известно, что непроработанная графика сильно портит общее впечатление от продукта. На тех скриншотах, которые мы видели, ничего разобрать нельзя, а это настораживает. Обычно наличие красивых картинок не скрывается, а если их нет даже на рекламу... Но не будем торопиться с выводами до, хотя бы, получения демоверсии. В любом случае, если графика будет хорошей, то готовьтесь к очередному upgrade'y.

Управление самим боевым средством выдержано в стиле Quake и представляет собой органичное сочетание клавиатурных комбинаций с «мышиным» прицеливанием. Что из этого получится, не определишь, пока не попробуешь.

В состав игры будет включен обширный редактор миссий, который позволит создавать собственные типы ландшафтов.

Естественно, в игре есть многопользовательский режим. Мало того, разработчики считают, что обычная игра многими используется только как арена для подготовки к сражениям в сети. Подход ущербный и применяется в основном для прикрытия беспомощности сценаристов, неспособных создать интересного и связного сюжета. А также бесплодных попыток разработчиков хоть чуть-чуть усовершенствовать AI. Так что подобные заявления – плохой признак, хотя они могут носить чисто коньюнктурный характер. Ну да вернемся к нашим баранам. Специально для любителей сражений с несколькими соперниками авторы предусмотрели тренировочный режим, в котором вам предстоит биться против нескольких компьютерных оппонентов. Прекрасно. И последнее. Если же танк подбили, всегда можете вылезти из него и попытаться добежать до другого своего unit'a. А ваш друг получит уникальную возможность раздавить вас гусеницей.

Так что же мы имеем? Либо будущий хит, либо нежизнеспособный гибрид двух жанров. Ведь оба они отличаются весьма высоким темпом развития событий, и неясно, сможем ли мы полноценно их использовать. Может получиться так, что одна из частей игры будет вынужденно заброшенной. Более конкретно можно сказать только после выхода продукта. Ждать осталось недолго.

СИ



REDLINE

Beyond Games разработала собственный движок для игры и очень им гордится.

Платформа: PC
Жанр: **3D action**
Издатель: Accolade
Выход: **начало 1998**



Разумеется, все это будет работать только на сильно продвинутом компьютере с 3D-акселератором или с AGP, если это второй Пентиум.

... будет ли это таким же хитом, как игрушка на экране в пять сантиметров длиной и со слабеньким 16-битным процессором внутри – вопрос довольно большой.

Была когда-то такая ручная видеоприставка, и называлась она Atari Lynx. Стоила она дорого, игр под нее хороших не было, и посему неудивительно, что почила она в бозе, и мало кто о ней вообще вспоминает. Однако была на ней одна-единственная игра, из-за которой некоторые граждане даже решались на заведомо невыгодное приобретение... И называлась эта игра Battle Wheels, а автором ее была малоизвестная фирма Beyond Games, по большому счету, не фирма даже, а пара фанатов-программистов, работавших по ночам на чердаке. Игра была про то, как ездят мужики на разных мощных и с пулеметами машинах, стреляют друг в друга и собирают попутно разные бонусы, разбросанные на дороге. Но соль была в том, что бонусы эти собирались вовсе даже не путем примитивного на них наезда и не нажатием никакой кнопки. Чтобы их забрать, надо было вылезти из машины, пройти пешочком, нагнуться и взять. А в это время враг не дремлет, а давит на газ и вас размазывает по асфальту... Или какой неавтомобилизированный товарищ залезает в вашу машину и – только вы ее и видели. Это делало игру очень динамичной, захватывающей и непредсказуемой. И это принесло Beyond Games некоторые деньги и славу, несмотря на общую обломность Lynx'а.





Теперь Beyond Games решила, что настало время перевести хитовую игрушку на PC. И назвать ее **Redline.** Собственно, этим она сейчас и занимается.

Итак, сюжет. Далекое будущее, человечество внезапно осознает, что на протяжении многих лет непрерывно деградировало. Что технологии далекого прошлого значительно сильнее нынешних, что отсутствие финансирования научных исследований привело не только к торможению прогресса, но и к потере всего изученного ранее. Народ ломанулся в библиотеки, принялся читать исторические книжки и выяснять, что, оказывается, можно без труда соорудить у себя в саду ядерный реактор из подручных материалов и быть на годы обеспеченным совершенно бесплатной энергией... Ну и правительство тоже, ясное дело, в долгу не остается и принимается ставить разные исторические эксперименты, а в итоге, разумеется, устраивает глобальную экологическую катастрофу.





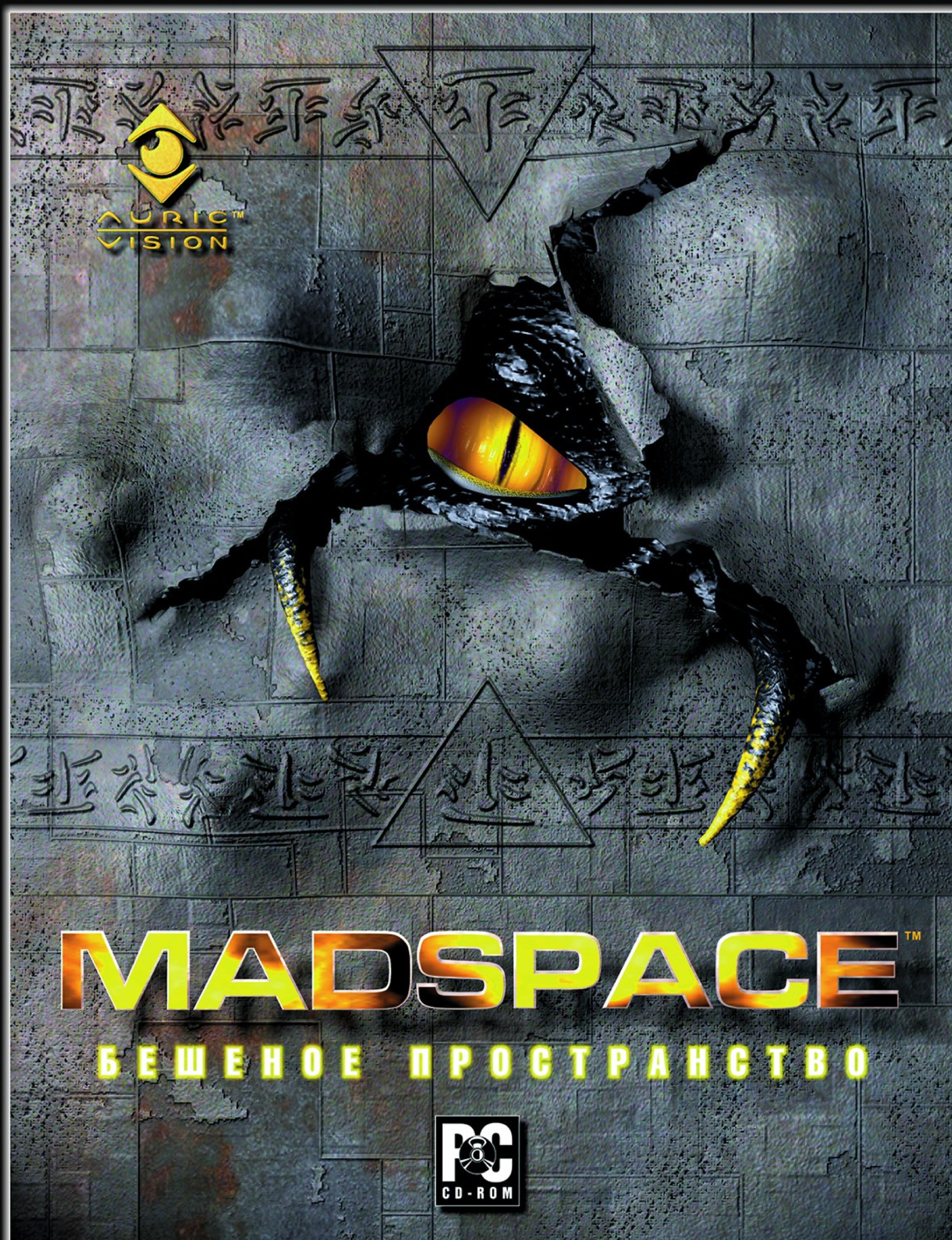
Когда это становится очевидным, крупные корпорации выстраивают собственные города, защищенные мощными стенами и крышами, а все остальные остаются снаружи на произвол злой природы. Для того, чтобы как-то скрасить им медленную смерть, богатеи из городов устраивают кровавые соревнования на специальных автоаренах, которые называются Battle Wheels. Ваша задача – стать членом одной из двух борющихся на таких соревнованиях банд и пробиться в ее лидеры. Банды преследуют разные цели: одна хочет мира во всем мире, а другая просто денег побольше, чтобы перебраться жить в безопасные богатенькие города.

Beyond Games разработала собственный движок для игры и очень им гордится. Он называется Дедал – в честь того мужика из античной мифологии, архитектора лабиринта, который крылья изобрел, на которых Икар летать пытался, да слишком близко к Солнцу подлетел. Гордится Beyond Games тем, что движок позволяет и на машине ездить, и с пистолетом бегать, и при этом машин много – ездить, если удастся угнать, можно на любой, и одновременно учитываются все повреждения автомобилей и игроков... И перспектива очень дальняя. И объекты разрушаемые.



Разумеется, все это будет работать только на сильно продвинутом компьютере с 3D-акселератором или с AGP, если это второй Пентиум. А вот будет ли это таким же хитом, как игрушка на экране в пять сантиметров длиной и со слабеньким 16-битным процессором внутри – вопрос довольно большой. Поживем – увидим. **СИ**

Дмитрий РЕЗНИКОВ



Жанр: 3D-Action



Жанр: Отвязное Приключение



Жанр: 3D-Action

БЕСПЛАТНАЯ ИГРА В Z.A.R. ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ!

(Z.A.R. Интернет-сервер распространяется свободно с www.auricvision.net)

AURIC VISION

156-6789

Спрашивайте новые игры в магазинах:

"КОМПЬЮЛИНК"

Ленинградское ш.,17 (м. Войковская)	тел: 150-6562, 742-4148
Новый Арбат, 8 (м. Арбатская)	тел: 913-6962, 913-6964
Садово-Триумфальная, 12/14 (м. Маяковская)	тел: 209-5495, 209-5403
Удальцова, 85/2 (м. Проспект Вернадского)	тел: 935-8892 (три линии)
Щелковское шоссе, д. 5/1 (м. Черкизовская)	тел: 742-9087, 742-9089
Мясницкая, 6 (м.Лубянка)	тел: 924-2673, 923-4173

"GAME LAND"

Москва:
ул. Новый Арбат, д. 15
с/к "Олимпийский", т/ц "Новый Колизей", 8-ой подъезд
тел: (095) 288-3218, факс: (095) 926-5800

"СОЮЗ"

ул. Старый Арбат д.6/2	тел.: 202-7997
Дмитровское шоссе д.43	тел.: 976-0468
Ленинградский пр-т д.33а	тел.: 945-8804
пр-т Вернадского д.86 стр.2	тел.: 434-53-67
Мичуринский пр-т д.44а	тел.: 931-5709

А также в магазинах: 1С:Мультимедиа, МИР, Белый Ветер, ElectroTECH, Партия.

Оптовые закупки:

SOFT CLUB	тел: (095)232-6952, факс: (095) 238-3889 и (095) 232-6951
АМБЕР	тел/факс: (095) 273-8587
ElectroTECH	тел: (095) 928-3031, факс: (095) 928-7518
1С:МУЛЬТИМЕДИЯ	тел: (095) 737-9257, факс: (095) 281-4407

STAR TREK: FIRST CONTACT

Основное внимание Microprose уделяет искусственному интеллекту монстров...

Платформа: PC
Жанр: **3D Action**
Издатель: Microprose
Выход: осень 1998

Художественный фильм First Contact из сериала Star Trek: The Next Generation появился на экранах кинотеатров США в прошлом году и оказался достаточно успешным проектом. Ну а фирма Microprose (купленная недавно GT), владеющая лицензией на издание компьютерных игр этой серии, решила создать по мотивам фильма игру, точно так же, как это произошло недавно с Generations. В случае с Generations игра получилась несколько угловатой, кособокой и явно недоделанной.

Microprose все списали на слишком короткое время разработки и теперь заставят нас ждать новую серию значительно дольше. Более того, чтобы сконцентрироваться исключительно на игровых аспектах будущего **First Contact,** разработчики решили даже не мучиться с написанием трехмерного движка под игру и купили оный у Epic Megagames. Движок небезызвестного, чуть ли не абсолютного чемпиона по отсрочкам выхода Unreal. Как известно, в Epic движок сделали быстро, но вот потом оказалось, что игра состоит не только из полигонов, теней и поддержки трехмерного акселератора. Там еще есть некое загадочное словечко-компонент «gameplay», без которого, увы, ничего не выйдет. Слава Богу, осознали они это еще до выхода Unreal и теперь еще до конца весны будут придумывать этот самый gameplay. И в Microprose займутся тем же самым, создавая **First Contact.**



Все объекты, монстры и NPC в игре – спрайтовые, прекрасно анимированные модели, которые свободно передвигаются в трехмерном мире.

Движки от трехмерных стрелялок очень хорошо подходят друг к другу, поэтому никаких проблем с переводом и «акклиматизацией» у авторов игры возникнуть не должно, однако им предстоит еще пропитать всю эту сухую технологию атмосферой сериала, напряженной и заставляющей частенько напрягать мозги. Также Вселенная Star Trek (и особенно игры на ее основе) всегда славилась множеством квестовых, приключенческих аспектов, поэтому чистейший 3D Action из подобной смеси никогда не получится. Так что игрой заинтересоваться могут как раз любители «стреляния по монстрам не просто так, а ради чего-нибудь». Да еще с изысками, наворотами, горой предметов и головоломками. Первый опыт компании в удовлетворении желаний игроков был не слишком удачен (тот самый Generations образца июля 1997 года). Теперь все обещает сложиться иначе.



Основное внимание Microprose уделяет искусственному интеллекту монстров, которых будут из себя разыгрывать Борги – органические роботы, устроившие путешествие во времени, чтобы уничтожить Федерацию как могущественную космическую державу, устранив изобретателя первого межзвездного корабля (Это все сюжет фильма. Если хотите вникнуть поглубже, посмотрите кино). Так как они живут единым организмом и обладают телепатической связью, то периодически могут сливаться в единое существо коллективного разума, которое весьма и весьма опасно. Помимо этого, даже двое или трое Боргов, встретившись, могут объединиться и превратиться в монстра, втрое-вчетверо мощнее своих изначальных оболочек.



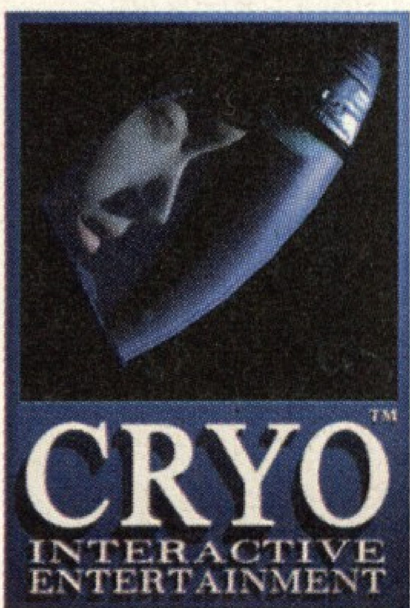
Также они способны, благодаря высоко развитым связям, великолепно координировать атаки, одновременно нападать из-за разных углов, действительно эффективно патрулировать окрестности. Если вы нападете на одного из них, то знайте, что все остальные уже извещены о вашем присутствии. Графически **First Contact** будет серьезно отличаться от предыдущих серий. И дело не только в движке от Unreal, который используется, кстати, только для прорисовки ландшафтов, так как специалисты из Microprose считают, что полигональные модели еще не «доросли» до сходства с живыми существами. Все объекты, монстры и NPC в игре – спрайтовые, прекрасно анимированные модели, которые свободно передвигаются в трехмерном мире, созданном действительно лидером в области рисования ландшафтов – Unreal Engine. Не стоит пока говорить о преимуществах или недостатках этой технологии – слишком много времени должно еще пройти до выхода игры в свет, поэтому наши первоначальные суждения могут оказаться ошибочными.

Еще одной интересной возможностью в **First Contact** может стать редактор уровней, который Microprose собираются выпустить вместе с игрой. Он позволит не только делать карты для deathmatch, но также создавать собственные миссии на борту различных кораблей, базисные модели которых будут прилагаться в качестве форм-заготовок.

В принципе, **First Contact** на данный момент не выглядит как революция в жанре. Более того, он даже сейчас уступает в чем-то современным проектам 3D Action. И это не считая того, что для многих почитателей этой категории игр подобный продукт вообще неприемлем, поскольку скучен и слишком уж напичкан научными сведениями. Но может быть, он и окажется реально отличной от остальных и, главное, интересной игрой. Ждем до осени.

СИ

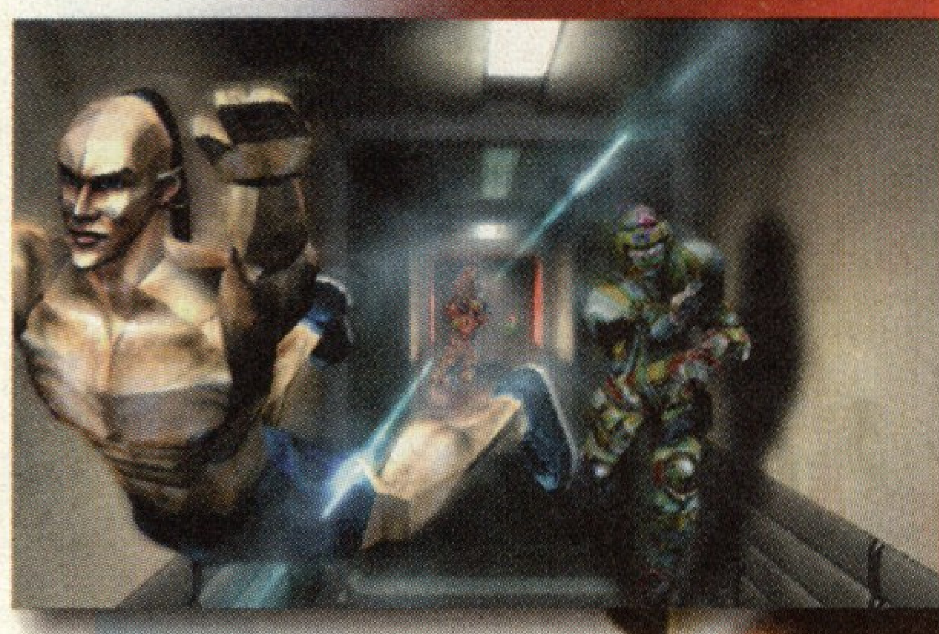
Сергей **АМИРДЖАНОВ**



Начинается сон...
Превратится ли он в кошмар?
Решать тебе.

АМБЕР™
КОМПАНИЯ









- 3-D графика в режиме SVGA
- Неограниченные возможности героя
- Огромная свобода в использовании оружия и магии
- Артифакты, помогающие и созидать, и разрушать
- Музыка, способная перенести в иную реальность
- Возможность оказаться в телах противников
- Более 100 персонажей
- Более 100 различных мест действия
- Более 100 видеофрагментов
- Версии для Windows 95 и 3Dfx на одном диске

Два диска по цене одного!

МЕЧТЫ

во сне и наяву

Спрашивайте новую игру
в магазинах "Белый Ветер", "Компьюлинк", "GameLand" и др.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "АМБЕР"
Москва, Перовский проезд 35, тел/факс 273-85-87, E-Mail:ambert@dol.ru

F1 RACING SIMULATION

...При создании игры ... разработчики из Ubisoft делали основную ставку на реалистичность...

Платформа: PC
Жанр: **гоночный симулятор**
Издатель: Ubisoft
Выход: **январь 1998 года**

Странно, но со времен выхода Grand Prix II от Джеффа Крамонда не вышло ни одного мало-мальски приемливого (с жанровой точки зрения) симулятора гонок. Может быть, виной тому массовое распространение трехмерных акселераторов, с которыми так хочется создать побольше красивых аркадных эффектов, а, может быть, изменившиеся требования рынка. Так или иначе к радости и удовольствию любителей жанра совсем скоро выйдет в свет свежий симулятор гонок Формулы-1, продолжающий традиции Grand Prix II.

При создании игры **F1 Racing Simulation** разработчики из Ubisoft делали основную ставку на реалистичность, которая блестяще воплощена в игровом процессе и позволяет наконец-то с уверенностью говорить о нормальном симуляторе гонок Формулы (а не о симуляторе с элементами аркады или наоборот). В игре, как и в действительности, существуют 18 трасс, скопированных с точностью до незначительных деталей.



Большое внимание разработчики уделили физике игры – теперь самое время отвыкать от сумасбродных представлений о том, что огромную скорость можно сбросить за несколько метров до финиша. Один тот факт, что команда Williams Renault оказывала программистам информационную поддержку на протяжении времени создания игры, заставляет думать о той тщательности, с которой разработчики подошли к созданию реальных физических законов в **F1 Racing Simulation.** Эти законы и будут моделировать весь игровой процесс, который раньше всецело зависил лишь от желаний игрока. Но это вовсе не значит, что теперь играть станет невыносимо сложно. При всей той реалистичности, максимально воссозданной разработчиками в **F1 Racing Simulation,** игровой процесс от реальной гонки отличается только одной деталью, а именно, тем, что происходящее существует только на экране монитора. Тем не менее скорее всего вы забудете об этой условности, когда будете играть.



В игре, как и в действительности, существуют 18 трасс, скопированных с точностью до незначительных деталей.

Как и положено приличному симулятору, в **F1** можно будет менять настройки своей машины, причем изменение их опять-таки будет очень реалистично моделировать (благодаря пресловутым физическим законам) поведение болида на дороге. В дополнение ко всему вышесказанному можно добавить, что в игре присутствуют настоящие питстопы, выполненные в 3D, кабины болидов, идентичные реальным, а вовремя гонки можно даже услышать какие-либо радиосообщения вашей команды. В общем, все, что касается моментов, положенных настоящему симулятору, выполнено на самом высоком уровне и вряд ли разочарует самых заядлых фанатов гонки Формулы-1.

В игре существует достаточно много различных видов, особенно в этом смысле интересен replay, который производит впечатление просмотра очередной гонки Формулы по телевизору.

Вот, только не слышно знакомых голосов телекомментаторов, а во всем остальном очень схожие впечатления.



Увы, очень часто симуляторы могут разочаровывать и даже отталкивать большинство геймеров своей неприглядной графикой. Однако это не коснулось **F1 Racing Simulation.** Как и положено игре, выполненной на современном уровне, существует поддержка 3D-акселераторов и 3Dfx в частности, а это значит, что игрой можно заинтересоваться хотя бы благодаря ее графической стороне. Все пейзажи необычайно красивы, но... здесь я должен высказать мягкий упрек разработчикам. Увлекшись художественной стороной игры, создатели игры, наверное, почти забыли о мире реальном и создали чрезвычайно яркую палитру вкупе с такой графикой, что создается впечатление, что гонка проходит в мире идеальном. Особенно в этом смысле пострадало, если можно так выразиться, небо. Если игра является настоящим симулятором, то пусть уж и пейзажи не выходят за рамки обычной, земной красоты. Хотя вполне понятно, что разработчики сделали это из самых лучших побуждений и создали тем не менее просто великолепную игру, обращая внимание даже на самые мелкие детали.



Итак, знаменитая игра Grand Prix II вскоре обретет достойного противника, да еще и какого! В общем настоятельно рекомендую всем без исключения.

Дмитрий ЭСТРИН

СИ

X-COM: INTERCEPTOR

Как вы думаете, что будет представлять из себя игра с подозрительно знакомым названием? Очередную навороченную turn-based стратегию? Нет. **X-Com: Interceptor** – это нечто среднее между космическим симулятором и шутером. Не правда ли, удивительно? История игровой индустрии знает немного примеров, когда разработчики, создавая продолжение какой-нибудь серии, столь кардинально меняли жанры.

... это нечто среднее между космическим симулятором и шутером.

Платформа: PC
Жанр: **космический action с элементами стратегии**
Издатель: MicroProse
Выход: **лето 1998 года**

«Куй железо, пока горячо», – первый принцип компьютерного бизнеса развлечений. И MicroProse этому принципу неизменно следует. Не успели еще утихнуть страсти после X-Com: Apocalypse, как знаменитое издательство объявило разработку **X-Com: Interceptor.**



Космические битвы в общем-то смотрятся неплохо, но графический движок на данный момент выглядит безнадежно устаревшим.





На данный момент ясно одно - никто не посмеет назвать очередной X-Com add-on'ом, так как ожидается, что игра будет действительно оригинальная. Надо сказать, что **Interceptor** – это не просто космический action, это еще и стратегия, правда, взятая не в тех масштабах, что были раньше. Идею о том, что жанры можно смешивать, открыла не MicroProse, но не вызывает никаких сомнений то, что разработчики ее успешно реализуют.

Итак, что же представляет из себя **X-Com: Interceptor?** Некая стратегическая часть в нем конечно же будет присутствовать, но не профилировать. Вам придется заниматься распределением ресурсов, организацией баз в космосе и исследованием различных технологий, но все это в конечном счете сводится к единственной цели – наиболее эффектному уничтожению инопланетян. Стратегическая часть игры теперь будет не пошаговая, а в режиме реального времени. Вместе с вами одновременно будут развиваться множество инопланетных рас, которые в свою очередь будут стараться уничтожить вас с помощью своих технологий.

Но вся стратегическая часть отступает на второй план во время сражений. Космические битвы в общем-то смотрятся неплохо, но графический движок на данный момент выглядит безнадежно устаревшим. Чем-то он напоминает старенький Tie Fighter, хотя в нем есть и собственные оригинальные открытия. Но, как вы наверное уже догадались, суть не в том. Все, что вы увидите, пока летаете в космосе, может быть так или иначе усовершенствовано, включая и ваш собственный истребитель.

Иначе говоря, вся оригинальность идеи игры заключается в том, что все битвы вы моделируете сами, пока занимаетесь стратегической частью. Ваше развитие, а также развитие инопланетян будет являться чем-то вроде своеобразного генератора сражений.

Существенным дополнением следует считать и более широкие возможности многопользовательской игры, которые обеспечивает то, что игра ведется, еще раз повторю, в режиме реального времени. MicroProse, однако, не гарантирует, что игра останется такой, какой она задумана на данный момент, - вполне возможно ее постигнут изменения, и в первую очередь эти изменения должны коснуться графики игры. В итоговой версии разработчики все же обещают поддержку трехмерных акселераторов, но пока решают более насущные проблемы, касающиеся непосредственно игрового процесса.

Думаю, что **X-Com: Interceptor** окажется весьма оригинальной игрой. Пока еще рано говорить о каких-то недостатках игры, но достоинства ее уже сейчас очевидны. Вряд ли **Interceptor** разочарует поклонников предыдущей игры этой серии, несмотря на тот факт, что в игре все-таки будет доминировать action. **СИ**



Дмитрий **ЭСТРИН**

2000 LEAGUES UNDER THE SEA

В игре будет использоваться новая технология...

Платформа: PC
Жанр: **adventure от первого лица**
Издатель: SouthPeak Interactive
Выход: **осень 1998 года**

Разработчики из Orbital Studios решили дать интерактивное продолжение роману Жюль Верна «20,000 лье под водой». Идея сама по себе весьма оригинальна, и вполне возможно, что она будет удачно реализована в одноименной игре. Игра же представляет собой приключение от первого лица с многочисленными видеовставками. Обычно в играх такого рода ведущим понятием является сюжет. **20,000 Leagues Under the Sea** не исключение и на этот раз.



В недалеком будущем на первый план у человечества выходит проблема голода, который принимает глобальные очертания. Вы являетесь членом научной экспедиции и изучаете морское дно с целью создания подводных ферм. Внезапно вы натыкаетесь на тот самый «Наутилус», который ранее считался вымыслом писателя. Естественно, корабль оказывается просто начиненным различными технологиями и в процессе их изучения вы путешествуете по самым загадочным точкам планеты. Так, придется побывать в Бермудском Треугольнике, на затонувшей Атлантиде и во множестве других пока еще не известных, но, тем не менее, удивительных мест.



В игре будет использоваться новая технология, сочетающая активные действия игрока с чисто интерактивными вставками, которые, несмотря на свою достаточно большую роль в игровом процессе, все же не являются профилирующими. Скорее всего, **20,000 Leagues Under the Sea** появится на прилавках магазинов через год, осенью 1998 года, так что следите за новой информацией. **СИ**

Дмитрий **ЭСТРИН**

STAR TREK THE NEXT GENERATION: CLINGON HONOUR GUARD

Возможно, что в финальной версии игры будет... задействован вид от третьего лица a'la Jedi Knight...

Платформа: PC
Жанр: **shooter**
Издатель: MicroProse
Выход: **лето 1998 года**

Наверное, поклонники бессмертного сериала Star Trek должны чувствовать себя на седьмом небе благодаря просто невероятному наплыву игр, которые ожидаются в ближайшем будущем. **Star Trek the Next Generation: Clingon Honour Guard** будет одним из них. Рассуждать об оригинальности, увы, не приходится. Если говорить о каких-то особенностях, коснувшихся игры, то следует заметить, что **Clingon Honour Guard** делается на графическом движке от Unreal'a (это уже вторая игра из серии Star Trek, использующая этот движок). Не будем касаться чрезвычайно сложных сюжетных перипетий игры, а лучше сразу поговорим непосредственно об игровом процессе. Сражения будут проходить на 15 различных уровнях, каждый из которых представляет какие-нибудь космические станции, космические корабли, футуристические города и т.п. Игроку будут доступны 9 видов оружия, каждый из которых вы наверняка видели в телесериале. Разработчиками обсуждается вопрос, будет ли в игре вид исключительно от первого лица. Возможно, что в финальной версии игры будет все же задействован вид от третьего лица a'la Jedi Knight. Обещаются также широкие возможности многопользовательской игры, которая, вне всяких сомнений, будет поддерживать игру по Internet. Поклонникам Star Trek'a следует ожидать выхода **Star Trek the Next Generation: Clingon Honour Guard** в начале лета. **СИ**





Clingon Honour Guard делается на графическом движке от Unreal'a.





Дмитрий **ЭСТРИН**

QUEEN: THE EYE

игра ..., основанная на музыкальных творениях Фредди Меркьюри.

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Electronic Arts
Выход: **конец 1997 года**

Возрадуйтесь, поклонники бессмертной группы Queen! Теперь вы сможете не расставаться с вашими кумирами, даже сидя за компьютером. Совсем скоро увидит свет новый проект Electronic Arts совместно с Destination Design, Queen Multimedia и EMI Music – игра **Queen: The Eye,** основанная на музыкальных творениях Фредди Меркьюри. На протяжении всего действия игрока будут сопровождать известнейшие песни Queen и их оригинальные ремиксы.



Действие происходит в недалеком будущем, в мире, пережившем глобальную войну. Последние выжившие городские жители находятся под контролем силы Глаза высшего существа, которое сохраняет остатки человеческой истории и памяти. Главный герой игры по имени Dubroc должен пройти через множество препятствий, решить кучу загадок и головоломок, которые посылает ему злая сила со смешным названием Death on Two Legs. Игра состоит из пяти этапов: Арена, Мастерские, Театр, Зона Innuendo и Финальный уровень. Каждый из них имеет свои особенности, секреты и неожиданности. Создатели обещают, что великолепная графика в сочетании с музыкальным оформлением произведут на игрока должное впечатление.

На наш взгляд, **Queen: The Eye** должна будет иметь большой успех. И нельзя не отметить, что игрушка сыграет большую службу подзабытой группе, напомнив о существовании Queen и о ее бессмертных хитах.

СИ

Александр **ЧЕРНЫХ**

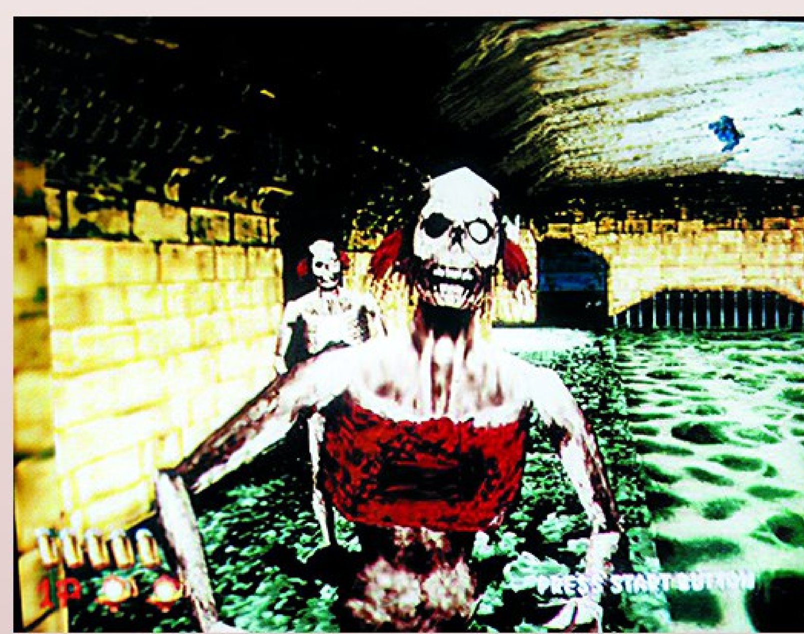
HOUSE OF THE DEAD

Как насчет того, чтобы пострелять не по заблудшим нарушителям закона, а по практически неубиваемым зомби, мощным скелетам, всяческим водяным тварям и так далее?

Платформа: Saturn
Жанр: **аркада**
Издатель: Sega
Выход: **зима 1998**

Авторские команды разработчиков фирмы Sega, а именно знаменитые Am1, Am2, Am3, прекрасно умеют справляться со своей работой. Но только в пределах «родных» жанров. К примеру, для той команды, о которой пойдет сейчас речь, самым излюбленным жанром является стрелялка. Кто же не помнит удивительную серию Virtua Cop? Не желая отрываться от основного принципа, Am1 решила просто перенести основные принципы (а заодно и главного героя) в несколько другую атмосферу. Как насчет того, чтобы пострелять не по заблудшим нарушителям закона, а по практически неубиваемым зомби, мощным скелетам, всяческим водяным тварям и так далее? Думаю, что идея весьма недурна. В новой игре **House of the Dead** от Sega нам как раз и придется проделывать все эти непростые операции.



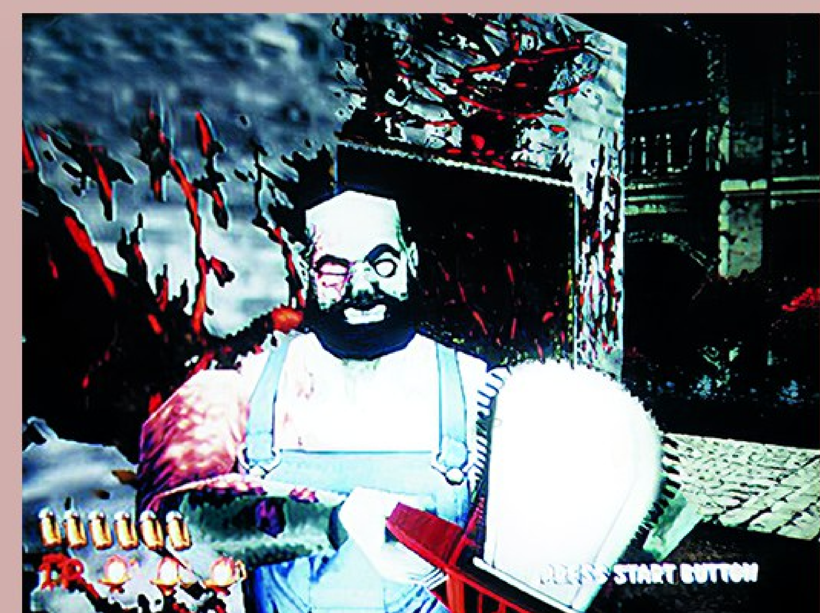


Игра основана на движке от Virtua Cop 2, который, конечно, немного усовершенствовали, чтобы соответствовать значительно более мрачной атмосфере новой игры. В частности, возможно даже появление таких эффектов, как туман и дым. В остальном же игра практически не изменилась. Как обычно, необходимо вовремя стрелять и вовремя перезаряжать оружие, время от времени выбирать путь, по которому следовать. И в этом отношении игра намного опережает Cop, так как возможных путей прохождения уровня – масса. Все монстры выполнены весьма стильно и практически не отличаются от «настоящих». Правда, все они почему-то покрыты какой-то белой плесенью, но... неважно.



В целом, игра выглядит весьма неплохо и должна удовлетворить спрос многих игроков на аркадные стрелялки со световыми пистолетами. А на Sega Saturn их выбор весьма велик, что и доказывает очередное творение.

СИ



Сергей **АМИРДЖАНОВ**

FINAL FANTASY VII™





PAL

Sega Touring Car Championship

... Sega Touring Car просто опередила свое время ...

Платформы: Saturn, PC
Жанр: **Гонки**
Издатель: Sega
Дата выхода:
декабрь (Saturn), январь (PC).



Все автомобили официально лицензированы у их производителей и сконструированы с максимально доступной степенью детализации.



Жанр гонок, будь то на приставках или на персональном компьютере, всегда пользовался особой популярностью у разработчиков. Он доступен всем, сделать его (казалось бы) не так уж и трудно, а самое главное, он никогда не выходит из моды. Тем не менее, действительно запоминающихся гонок за последние 2-3 года было создано не так уж и много. Но одной из них посчастливилось ознаменовать собой целую эпоху. Имя этой игры – Sega Rally. Десятки раз скопированная, она, как и многие по-настоящему эпохальные произведения, до сих пор остается примером для подражания, несмотря на свой уже довольно преклонный возраст. А создал ее в далеком 1994 году молодой дизайнер Tetsuya Mizuguchi, тогда еще один из рядовых работников второго по величине и значимости отделения Sega по разработке игр для игровых автоматов, Sega AM3. Игру ждал настоящий триумф, а к моменту ее выхода на Saturn всем уже стало предельно ясно, что перед нами стоит настоящее новое слово в аркадных гонках. Впервые рядовому покупателю пришлось испробовать на себе почти все прелести настоящего участия в ралли, причем это было сделано настолько правдоподобно, учитывая почти все законы физики и малейшие детали реального вождения, что даже настоящие раллисты остались под большим впечатлением от этой, казалось бы, обычной аркадной игры. Тем не менее, место для совершенствования даже в самых



лучших произведениях найдется всегда. И уже в своем следующем проекте – мотоциклетной гонке Manx TT – дизайнер исправил свои некоторые недоработки (в первую очередь, в разделе искусственного интеллекта) и предложил игрокам практически идеальный вариант представления в игре этого вида спорта. Да, в Manx TT было всего две трассы, что ограничило ее привлекательность в глазах покупателей. Но некоторым удается одним словом сказать больше, чем другому не передать десятком фраз. А то, что эта игра в одночасье сменила в залах игровых автоматов все предыдущие произведения на эту тему, еще раз подтвердило талант ее разработчика. Окрыленный таким успехом, Mizuguchi делает неслыханный до этого в Sega шаг. Только для него открывается пятое по счету специальное отделение компании Sega AM Annex, которое вскоре анонсирует его третье произведение – **Sega Touring Car.** Не скрою, все от нее ждали настоящего успеха. Взяв за основу малоизвестные



до этого в играх соревнования в классе Touring Car, дизайнер в этот раз собрался превзойти сам себя и доказать, что Sega не зря на него так много поставила. И пусть она казалась не такой уж стильной, как Rally, и не такой яркой, как Daytona, никто не сомневался, что и в третий раз у него получится попасть со своей игрой в десятку. И так как все ждали от нее смеси этих двух беззаботных произведений, то в момент ее поступления в залы игровых автоматов многих хватил настоящий шок. За приветливой, почти безупречной графикой и стильной танцевальной музыкой скрывался настоящий симулятор, смягченный лишь малой долей привычной всем аркады. В общем, это была не Rally, и не Daytona, и тем более не их гибрид. Понятное дело, в таком виде **Touring Car** просто не вписывалась ни в один из стандартов жанра того времени и не подходила к запросам типичного посетителя игровых центров. И мы, игроки и журналисты, в лучших своих традициях отплатили ему за его новаторство. Нет, настоящего провала не случилось, но и успеха у публики, на уровне Rally ей добиться не удалось. Так зачем же мы тогда отводим ей столько места? Да потому, что как в любом другом виде искусства, к играм, как это ни печально, настоящее признание порой приходит только после их смерти. И это коварное время в очередной раз сыграло свою злую шутку, принеся этот проект в жертву мировому прогрессу. Да, изначальный вариант игры не привлек к себе массового внимания, но разработчики различных конкурирующих компаний сразу поняли, с чем они столкнулись, и быстро начали клонировать эту, не казавшуюся такой неудачной концепцию. Прошел год, и сначала Porsche Challenge, а затем V-Rally и Top Gear Rally своим потрясающим успехом показали, что **Sega Touring Car** просто опередила свое время. Все они вдруг стали считаться «новым словом», бить все рекорды продаж, и это при всем при том, что ни одной из них, таких расхваленных и популярных, не удалось достичь того же уровня реализма и удовольствия от вождения, которого достиг в своих произведениях автор Sega Rally (тут важен опыт, знаете ли).







Борис РОМАНОВ















Но Mizuguchi ни на секунду и не сомневался в своей правоте, постоянно говоря о **Touring Car,** как о самом дорогом ему проекте. И он решает во второй раз попытать счастья, сначала анонсировав ее выход на Saturn, а затем и на персональный компьютер.

Но для меня эта игра состоялась уже давно – с того самого момента, как я впервые сел в нее поиграть в одном из немногих достойных залов игровых автоматов Москвы. Гонщик я старый, не пропускающий ни одного стоящего произведения на эту тему на любой из платформ, и мне не пришлось впадать в панику от ее совсем не аркадного реализма. Наоборот, я был неслыханно рад такому повороту событий в этом жанре, порядком устав от многочисленных сочинений различных компаний «на заданную тему». Давно усвоив тот факт, что популярность игры зачастую свидетельствует лишь о правильной маркетинговой политике издателя (включающую в себя и соответствие продукта вкусам определенной части аудитории), мне было все равно, будет ли кто еще кроме меня в нее играть. Но качественный продукт, как ты его ни пытайся представить, всегда найдет своих почитателей. И мало-помалу я стал замечать, что все больше и больше людей становятся поклонниками этой игры. Контингент их поначалу не мог соперничать с количеством любителей просто погонять с ветерком в ту же Daytona USA, Ridge Racer или Rally. В отличие от вышеупомянутых игр, в **Touring Car** играли либо настоящие игроки, либо настоящие гонщики. Но так длилось недолго. На сегодняшний день она уже благополучно встала в один ряд с общепризнанными хитами, заняв там подобающее своему статусу место.



И вот теперь этот «запоздалый хит» (как принято называть такие игры) практически готов к выходу на рынок домашних приставок и игр для компьютера. К слову стоит отметить, что перевод этого произведения (в отличие от Daytona USA CCE (Deluxe) или Manx TT Superbike) был осуществлен при непосредственном участии его создателя, который не только обещает воспроизвести его как можно ближе к оригиналу, но и добавить в игру все то, что он не успел сделать раньше.



Таким образом, в финальном продукте нас должно ждать следующее:

1. Практически полный реализм управления четырьмя различными моделями автомобилей, максимально приближенный к их реальным характеристикам. Все автомобили официально лицензированы у их производителей и сконструированы с максимально доступной степенью детализации. Существует возможность использовать разнообразную тактику проведения гонки, что является прямым следствием развитой системы поведения машин.



2. Реалистичное поведение каждого конкретного автомобиля на трассе. Представьте себе Sega Rally, поднятую на новую высоту. Кроме того, ваше вождение реально сказывается на состоянии покрышек, что влечет за собой динамическое изменение поведения машин на дороге. Повреждения во время гонки также негативно сказываются на управлении автомобилем. Использование пит-стопов превращается из декоративного элемента в насущную необходимость.







3. Отлично зарекомендовавшая себя система AI.

4. Все стадии реальных чемпионатов: от настройки до участия в квалификационных заездах.

5. Пять великолепно продуманных трасс, требующих от игрока различных навыков вождения. Вполне возможно, что они будут дополнены гонкой в различное время суток.

6. Предельно высокая скорость при достойном уровне графического исполнения.

7. Уникальное сочетание развитого автомобильного симулятора с доступностью аркадной гонки. Многие пытались это сделать, но удавалось не всем.

8. Продуманный режим многопользовательской игры: 1 на 1 на Сатурне и до восьми человек на PC.

9. Музыкальное сопровождение звезд японской и европейской танцевальной музыки, достойное выпуска отдельным CD.

10. И последнее. Уже сегодня заявлено к выпуску столько клонов этой игры, что мало не покажется. Но клоны клонами, а **Touring Car** все равно была и остается первой.

Ну, в общем и все. Любить я эту игру люблю, чего и вам советую. Надеюсь, что Sega в этот раз соберется с силами и достойно переведет с игровых автоматов эту довольно неординарную гонку. Причем не только на Сатурн, но и на персональный компьютер. Если же этого не произойдет, то будет очень жаль.

P.S. *24 декабря, в канун католического Рождества, Sega начнет всемирный чемпионат по этой игре. Все владельцы Сатурна смогут получить на японском сайте этой игры код, который откроет для них специальную трассу. После этого им дадут возможность в течение суток поставить на ней рекорд и попытаться выиграть тем самым чемпионат. К сожалению, призы россиян не коснутся, но удовольствия от выигрыша они все равно не заменят.*

СИ

Борис **РОМАНОВ**

BLASTO

Sony PlayStation

... в игре «трехмерности через край» – все и вся трехмерны.

Платформа: **PlayStation**
Жанр: Action
Издатель: **Sony**
Выход: начало 1998



…всегда сильно критиковали из-за того, что ее графические библиотеки и сама специфика системы давали мало простора для разработчиков игр. Твердили, что Sony не так сильна, как ее хотят представить.

Несмотря на произведения типа Tomb Raider и Toshinden, злые языки разносили слухи о исчерпанных возможностях платформы. Однажды продюсеру SISA Джону Берду надоели эти толки, и он заявил: «Про SPS было столько сказано несправедливой критики, что пора все это опровергнуть». Так начался процесс создания **Blasto** – игры, которая должна включить в себя самые передовые технологии построения игр.

Каждая из этих технологий впечатляет сама по себе, а вместе они создают уникальный продукт, подобного, а тем более равного которому на PlayStation еще не было.



Как выражается Берд, в игре «трехмерности через край» – все и вся трехмерны. Симбиоз Tomb Raider и Mario порождает фантастические результаты. «Итак, у нас есть engine, – говорит Берд. – Но как мы его используем? Как все? А что это будет? Мрачное будущее, полный вперед и «всех взорви»? Нет, мы хотим игры с яркой личностью, мы сделаем игру с супергероем – капитаном Бласто. Он будет сплавом Джеймса Бонда, инспектора Клузо и Флэша Гордона. Бласто должен спасти свою планету Зантакс-5 от ужасных грушеголовых пришельцев».



По своим 3D-свойствам игра должна напоминать Bubsy 3D, но со значительными расширениями. Здесь, как выражаются ее разработчики, «примерно четыре квадратных мили площади, набитых грушеголовыми неприятелями». Естественно, пришельцы-супостаты непрерывно норовят сделать из вас решето. Но при всем этом игра задумана как очень смешная. Бласто – не просто супергерой, а веселая пародия на разнообразных супергероев-спасителей. Авторы не хотели, чтобы играющие морщились от отвращения при виде очередных монстров или кричали по ночам от страха. Лучше пусть смеются над сверхгероическими патетическими репликами, которые произносит

Бласто, восседая на здоровенной синей курице и пафосно размахивая бластером. «Получи, злодей!» – эти и подобные высказывания, произнесенные Троем МакКлюром, актером, озвучившим «Семейку Симпсонов», не могут не вызвать улыбку.

В отличие от Tomb Raider'а, игра не имеет пауз между уровнями, а плавно считывает нужную информацию по ходу действия. «Мы хотели доказать, что игра без надписи Loading... возможна», – заявляет Берд. Смена ландшафтов проходит постепенно и реалистично. Если вы идете из пустыни, то перед вами не сразу вырастает стена джунглей, а растительность становится все сочнее и сочнее, пока не перейдет в тропический лес.

Сами ландшафты просто огромны. Это практически от 70 до 80 тысяч полигонов на среду, включая 150 (!!) на самую большую. Тридцать с лишним персонажей имеют примерно по 500 анимированных движений, а сам капитан Бласто – целых 2000. Система движений героя выверена досконально. Среди движений имеются такие специальные, как полет, плавание прыжки, кувырки, приставной шаг и прочие Tomb Raider'овские штучки.

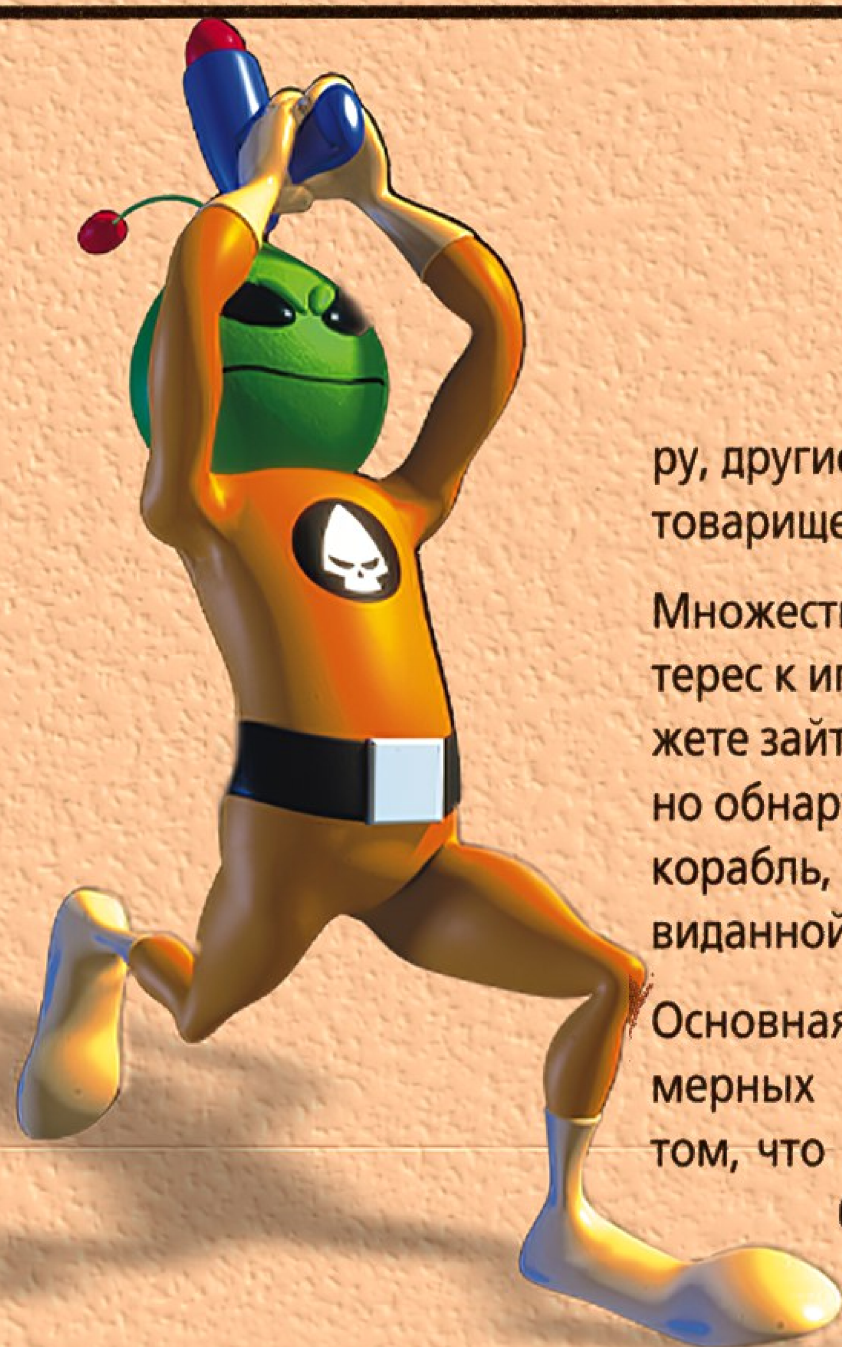
Все объекты нарисованы скетчистом Беном Харисcоном, выработавшим дизайн игры, уникальные флору и фауну планеты Зантакс-5. Над проектом без устали работали целых три программы-а ниматора. У программистов возникли некоторые проблемы со звуком, но им удалось их в некоторой степени преодолеть. Музыкальная система игры интерактивна, и это значит, что звучание меняется с изменением среды.

AI компьютера обещан продвинутым. «Грушесолдаты» реагируют на убийство других (то есть слышат), сигналят друг другу, имеют индивидуальные показатели доблести. Когда вы стреляя влетаете в зал, одни могут броситься на вас грудью, как на амбразу-



Все объекты нарисованы скетчистом Беном Харисcоном, выработавшим дизайн игры, уникальные флору и фауну планеты Зантакс-5.

Иван **НАПРЕЕНКО**



ру, другие же, не завидуя судьбе своих товарищей, пустятся наутек.

Множество секретов подогревает интерес к игре. Берд говорит, что вы можете зайти за любой угол и неожиданно обнаружить там дверь, ведущую на корабль, который вас унесет с еще невиданной анимацией.

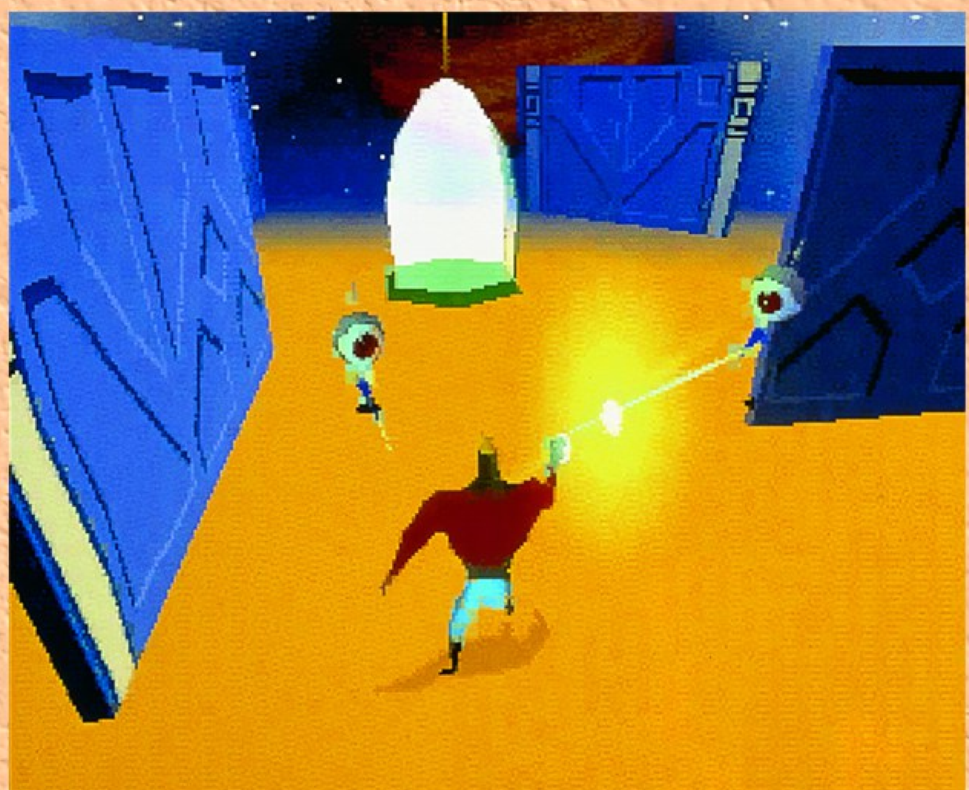
Основная проблема больших трехмерных пространств заключается в том, что герой может потеряться, заблудиться, застрять. Так часто случалось с Bubsy, такое происходило даже в Tomb Raider'е. Во избежание подобных неприятностей создатели Blasto разделили цели игры на первостепенные, второстепенные и третьестепенные. Это позволяет и получить удовольствие от игры, и поразгадывать загадки. Неутомимый Берд обещает, что тупиков в Капитане Бласто нет и всегда есть чем заняться.



Одной из непривычных для Sony PlayStation технологий, примененных в Blasto, будет Z-buffering. ... Он обеспечивает плавный переход обьекта из одной среды в другую, скажем, из воды в грязь.

Однако стоит вернуться к основной задаче, поставленной создателями игры, – демонстрации истинных возможностей Sony PlayStation. Диллон Катберт, главный программист, говорит следующее: «Все утверждают,что PlayStation не может того, не может сего. Мы обычно отвечаем: может».

Одной из непривычных для Sony PlayStation технологий, примененных в Blasto, будет Z-buffering. Диллон говорит: «Z-buffering – не новая технология, ее давно используют, но только не на SPS. Именно потому, что толпа людей кричит, что на Sony она работать не будет, мы заставили ее работать именно здесь». Z-buffering обеспечивает плавный переход обьекта из одной среды в другую, скажем, из воды в грязь.



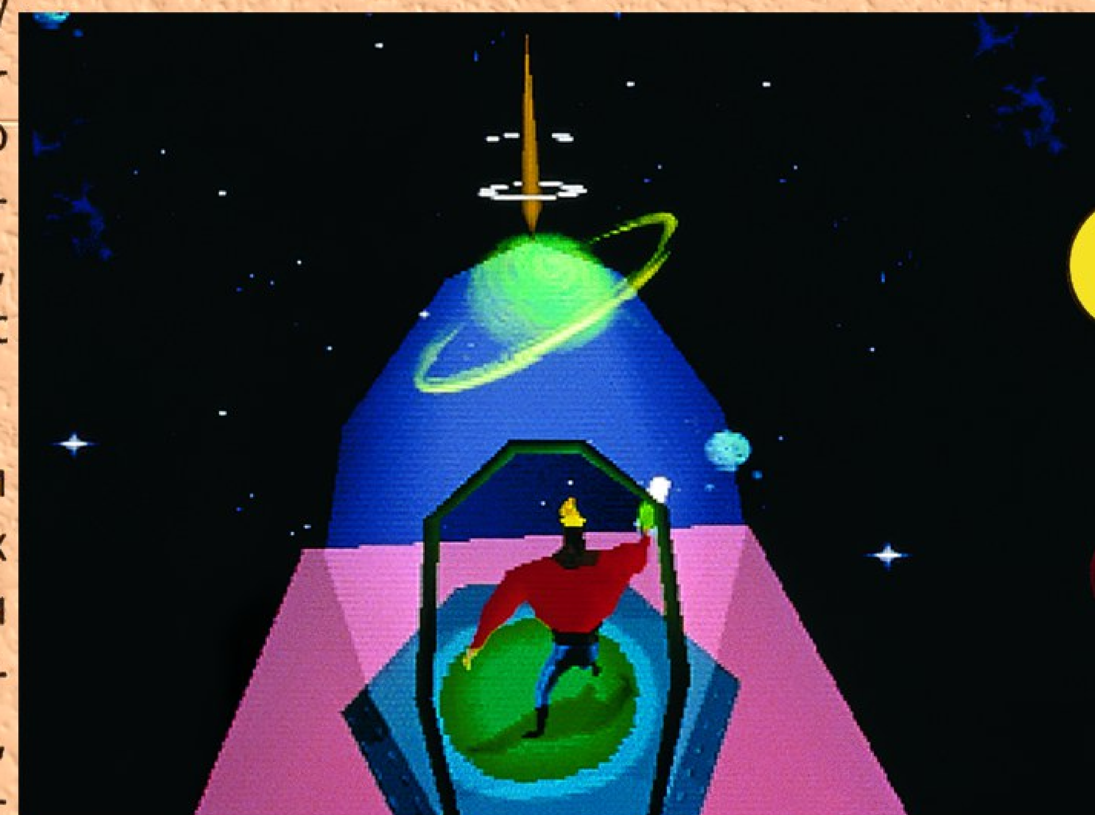


В **Blasto** применено и environment mapping. Диллон обьясняет появление этой технологии так же, как и предыдущей. «Они говорили «нет», а мы сделали». К примеру, на Бласто будут штаны и куртка с environment mapping'ом. Это будет отражающий свет, блестящий хромокостюм.

Все персонажи имеют гладкие сочленения, что тоже новая система.

Поражает система освещения Vertex, которая освещает полигон не в целом, а по пикселям. Красиво!

Отдельное спасибо надо будет сказать низкоуровневым программистам, задействовавшим не Sony PlayStation'вс-кие графические библиотеки. Это позволило создать невероятные световые эффекты, связанные в частности с преломлением.



Все новации потребовали огромного числа новейших программ, какие попутно и создавались командой Катберта. По его словам, engine получился фантастически гибким и подарит игрокам огромную свободу действий. Гибкость позволяет добиваться все более и более высоких результатов, выполняя все требования дизайнеров.



Любопытно услышать следующую фразу из уст творцов **Blasto:** «Графический чип SPS необыкновенно силен, никто еще не изучил его возможностей». Очень подогревает оптимистическое настроение обладателей платформы!

Итак, **Captain Blasto,** со своей тысячью и одной технологией, со своими неисчерпанными возможностями, свидетельствует о двух вещах. Во-первых, сейчас, когда платформа вступает во вторую часть своей жизни, **Blasto** может открыть новые, неисследованные пути развития. Во-вторых, очевидно, чтопроизводители игр не ставят с воей целью использовать систему до конца, а взяв то, что на поверхности, идут дальше, вытягивая из нас деньги на все более и более дорогие разработки. Нет, я лично болею за Капитана Бласто!

СИ

Иван **НАПРЕЕНКО**

NAMCO FIGHTING

... Namco Fighting уготована участь стать звездой первой величины.

Платформы: PlayStation, игровые автоматы
Жанр: **файтинг**
Издатель: Namco
Выход: **1998**

Фирма Namco известна нам как создатель множества различных прекрасных игр на игровых автоматах и на домашних приставках. Практически во всех жанрах, которыми компания когда-либо занималась, ей удавалось достичь весьма значительных результатов. А в файтингах Namco просто стала одним из лидеров рынка, уступая, наверное, лишь Sega, которая с неизменным постоянством производит на свет один шедевр за другим. Похоже, положение в скором времени может исправиться, так как Namco уже вынашивает амбициозные планы по выпуску игры, если не превосходящей по уровню великолепную Virtua Fighter 3, то уж по крайней мере способной на равных с ней конкурировать. До сих пор еще неизвестно, на базе какого аппарата Namco собирается создавать новое поколение своих игр - ведь до недавнего времени это все еще была слегка модифицированная модель PlayStation. Вполне вероятно, что за основу нового аппарата будет взята приставка от Sony следующего поколения, которая как раз в конце 1998 года должна, по идее, появиться на рынке. Так или иначе, но уже по первым картинкам из **Namco Fighting** ясно, что графическая сторона игры выполнена на идеальном уровне. Такой степени детализации, таких сочных и ярких ландшафтов, гладких и четких текстур вы еще никогда не видели. Даже VF3 в этом смысле может уступить новому продукту от Namco. Одной из самых приятных находок разработчиков стали фоны и дизайн арен. Действие может происходить в горах, около больших водопадов, возле развалин старых храмов. Выбор арен сделан с большим вкусом, причем наверняка то, что нам показывают, еще далеко не все, что будет присутствовать в окончательном варианте игры. Еще одним весьма оригинальным нововведением станет новая система отслеживания действий персонажей камерой, которая станет постоянно выбирать наилучший ракурс для ведения «трансляции». В связи с этим количество доступных углов обзора резко увеличивается. Namco обещает создать весьма быстрый и очень-очень красивый движок и, несомненно, делает большие успехи.



Персонажей в Namco Fighting будет ... более полутора десятков...





В то время как графика, по всей видимости, находится уже на заключительной стадии производства, о завершении работы над самим игровым процессом говорить еще рано. В данный момент в Японии Namco объявила открытый конкурс по созданию неповторимых приемов для бойцов в **Namco Fighting**, и любой желающий может внести свои предложения. Если идеи окажутся удачными, счастливого их «придумывателя» ожидают ценные призы.

Персонажей в **Namco Fighting** будет достаточно много, по крайней мере, сейчас разработчики утверждают, что игрокам будут доступны более полутора десятков героев, что весьма много. Но так как главное все же не в количестве, а в разнообразии, то Namco постарается гнаться по возможности за качеством и введет максимум различий между персонажами. В игре будет применяться оружие, а сюжетная линия, по всей видимости, перенесет действие в средневековую Японию. Некоторые персонажи могут драться, применяя мечи, топоры, копья и даже классические бамбуковые палки. Кое у кого имеются даже самурайские мечи. Во время сражения игрок сам может решать, стоит ли ему пользоваться оружием, или же лучше драться, что называется, голыми руками.

По игровому процессу **Namco Fighting** будет немного схож с Soul Edge и с Tekken, но все же, надеюсь, от этого игра не станет очередным клоном или переделкой старого. Похоже, что на сей раз Namco настроена очень серьезно и не собирается подводить игроков. В Японии игровой автомат, а затем и приставочная версия (пока непонятно, на какую платформу) появятся уже в 1998 году, а нам, вероятно, придется подождать подольше. И если Sega до того времени не выпустит еще что-нибудь из серии своих бессмертных творений, с уверенностью можно сказать, что **Namco Fighting** уготована участь стать звездой первой величины.

СИ



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

GRAN TOURISMO

Gran Tourismo – вовсе не симулятор путешествий и походов, это автомобильная гонка ...

Платформа: **PlayStation**
Жанр: автомобильный симулятор
Издатель: **Sonyl**
Выход: начало 1998



Графика довольно типична для PlayStation, за исключением большего внимания к деталям и возможности увидеть сколько угодно полигональных автомобилей.

После выхода в свет Nintendo64 у многих игрушек, созданных для PlayStation, начал развиваться некий комплекс неполноценности в связи с весьма устаревшей графикой. Конечно, с лучшими произведениями на 64-битной приставке детищу Sony тягаться невозможно, но, тем не менее, отдельные экземпляры с достойным графическим оформлением имеются и на этой приставке. Как известно, о производительности и качестве графики на консолях судят, прежде всего, по различным гонкам, и в этом жанре PlayStation есть чем похвастаться – от сериала Ridge Racer и до последнего маленького шедевра европейского отделения компании, созданного в сотрудничестве с еще одним европейским китом игровой индустрии Infogrames – V-Rally. Теперь же создатели самой распространенной в мире современной игровой системы предлагают настоящим любителям автоспорта насладиться новым продуктом, спешно изготавливаемым в конюшнях японского отделения Sony.

Gran Tourismo – вовсе не симулятор путешествий и походов, это автомобильная гонка, которая должна прийтись по вкусу не только поклонникам аркадных гонок, но и заядлым любителям симуляторов. Создатели обещают, что игра превзойдет по реалистичности управления все, что ранее было создано на игровых приставках, включая уже ставшие классикой Sega Rally, Top Gear Rally и V-Rally. И самое приятное: в названии игры не присутствует слово «Rally».

Что позволяет создателям игры говорить о безусловном превосходстве своего продукта? Это три основных аспекта, три тайных козыря, которые должны привести продукт к победе.

Во-первых и, пожалуй, «в-главных», это количество доступного автотранспорта. В первом режиме игры на выбор дается 40 автомобилей различных марок, а в режиме симулятора это количество увеличивается до умопомрачительной цифры в 120 машин от десяти лучших производителей спортивного автотранспорта в мире. Каждый автомобиль отличается собственными особенностями вождения, продиктованными его формой, массой, мощностью двигателя и так далее, поэтому фактически игра способна предоставить огромное поле для экспериментов, тем более что вся физика игры создавалась на базе крупных, зачастую засекреченных баз данных производителей по собственным моделям автомашин, так что реалистичность практически гарантирована.





Второй отличительной особенностью является исключительная простота интерфейса и различные варианты «подключения» реалистичности. На самом простом аркадном уровне управление вашей машиной частично возьмет на себя компьютер, помогая тормозить и правильнее поворачивать. В том же случае, если игрок чувствует себя профессионалом автогонок, он может сразу включить полную реалистичность и испытать на себе всю мощь современных спортивных машин. Соответственно, игра никогда не станет ни слишком простой, ни слишком сложной для вас, вне зависимости от степени подготовки.

Целостность игрового процесса также помогает почувствовать игру не просто набором трасс, а настоящим гоночным симулятором. Для придания такой целостности разработчики прибегают к необычному приему: за каждый заезд и за место, занятое игроком в результате него, выплачивается определенная сумма денег, заполучив которые, можно купить новую машину (благо выбор достаточен) или провести модернизацию старой. В запасе у игры имеется более двух сотен различных запчастей, способных полностью преобразовать ваш автомобиль. Конечно, конфигурацию понравившегося вам тюнингового автомобиля можно сохранить и гордиться своим инженерным талантом до старости.



Графическая сторона **Gran Tourismo** не является столь впечатляющей, как другие аспекты игры, но, тем не менее, не разочаровывает. Графика довольно типична для PlayStation, за исключением большего внимания к деталям и возможности увидеть сколько угодно полигональных автомобилей на трассе одновременно. Трасс всего одиннадцать штук, но разработчики обещают, что все они будут сильно отличаться друг от друга. К тому же, есть вероятность включения в игру большого количества секретных уровней.

Нас ждет хорошая гонка. Ну а насколько правдивы обещания создателей, мы узнаем совсем скоро.

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

MEDIEVIL

Трехмерный движок игры совершенно уникален ...

Платформа: **PlayStation**
Жанр: Приключение
Издатель: **Sony**
Выход: начало 1998



Высокоинтеллектуальная камера способна приближаться и удалять от него и даже вращаться вокруг него.

Кто не любит ужастики? Ну как же их можно не любить – ведь они такие смешные! Жанр юмористических ужасов прочно вошел в мир развлечений - как в кинематографе, так и в компьютерных играх. Вспомним хотя бы Clandestiny, недавнюю успешную стратегию Dungeon Keeper. Все это представители редкого, но крайне интересного жанра (в понимании не категории аркада/бродилка/стратегия, а в литературном смысле). Серьезные ужастики либо скучны , либо действительно очень страшны, а вот их юмористические изложения бывают гениальны, либо бездарны. Игра, о которой пойдет речь в этой статье, скорее относится к гениальным.



В скором времени на PlaySation появится игрушка, которая должна принести много нового в уже устаревший жанр аркадных приключений.

Итак, пора познакомиться с главным героем. Sir Daniel Fortesque, профессия – рыцарь-скелет. Предназначение – борьба со злом (подумать только!). А долгожданное зло – это волшебник, понятное дело, недобрый, Farok, который решил подчинить себе все темные силы умерших и устроил на планете вечную ночь, то есть слегка погасил солнце. В результате, из всех могил вылезли умершие и стали себе жить спокойно. Все монстры переметнулись к Фароку, а вот некоторые герои (например, наш) решили вернуть старые времена, чтобы они могли получить возможность лечь в свои могилы обратно. Чтобы провернуть эту операцию, нужно добраться до злодея до того, как процесс погашения солнца станет необратимым. Чтобы в этом преуспеть, необходимо ходить по территории древнего королевства, бороться с монстрами, решать головоломки и все ближе и ближе подбираться к решению задачи.



Воплощением столь оригинальной сюжетной линии стала аркадная ролевушка с кучей специфических черт. Сочетание аркадных драк, ролевушных характеристик и огромного количества предметов игре ничуть не мешает. В принципе, игровой процесс схож с Castlevania, но на сей раз в трехмерном полигональном мире, населенном смешными и не очень монстрами. На закуску – огромное количество магических способностей. Среди оружия вы найдете все, что необходимо настоящему скелетному воину: мечи, стрелы, ножи и даже магические куриные косточки. Всего насчитывается четырнадцать различных видов оружия и огромное количество предметов.



Трехмерный движок игры совершенно уникален, он сочетает в себе высокую степень детализации с достаточно высоким разрешением и быстротой игрового процесса. Высокоинтеллектуальная камера способна приближаться и удаляться от него и даже вращаться вокруг него. В принципе, это может быть сравнимо только с движком Dungeon Keeper, но только значительно усовершенствованным. В игре тридцать уровней-миссий, каждый из которых представляет собой крупный лабиринт на пересеченной местности, напичканный монстрами и персонажами. Иногда, не так часто, как в большинстве аркад, встречаются боссы, которых всего семь, что составляет около 0,23 босса на каждый уровень. Но это совсем не все: еще существуют рядовые монстры, которых в игре значительно больше (аж 55 различных видов). Каждый из них владеет собственной тактикой ведения боя и имеет различные типы оружия, а также, не стесняется использовать магию.



В отличие от некоторых других игр, в **MediEvil** много качественных и очень веселых видеозаставок, которые еще больше вводят игрока в атмосферу ужасного веселья. Вполне возможно, что мы увидим новый хит. Было бы и вправду так весело играть в **MediEvil**, как читать пресс-релиз и рассматривать картинки.

СИ



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

NIGHTMARE™ CREATURES



kalisto
entertainment

SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

CONKER'S QUEST

Быть может, Conker's Quest станет еще одним примером безукоризненного дизайна.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **аркада**
Издатель: Rare
Выход: **весна 1998**

Так случилось, что за полуторагодовалую историю Nintendo 64 все хорошие игры для нее выпустили только два разработчика. И тенденция эта сохраняется. Только две команды – собственно Nintendo и английская Rare – способны на сегодняшний день создавать отличные игры на эту платформу. На счету у первой Mario64, Mario Kart 64 и, фактически, Waverace 64. Другая же ответственна за создание таких хитов, как Blast Corps, Golden Eye, Diddy Kong Racing. Если о планах первой компании нам известно уже многое, то о проектах Rare до настоящего времени известно было очень мало. Сейчас ведется разработка двух игр: первая из них - Banjo Kazooki, своеобразное продолжение серии Donkey Kong Country на N64. А вот вторая игра заслуживает особого внимания. **Conker's Quest** следует давней традиции фирмы Rare переделывать успешные игры самой Nintendo, дополняя их новыми возможностями, делая их красочными и весьма интересными. На сей раз большой переделке подвергается Mario 64 – «лучшая видеоигра всех времен».



Графически Conker's Quest будет представлять из себя чистейший Mario 64.

В одной весьма волшебной стране завелись всяческие нехорошие силы, которые задумали в канун большого праздника украсть все подарки, которыми жители намереваются порадовать друг друга. Всего подарков этих набралось целых 100 штук, и прибыль негодяям светит огромная. Но кто-то им скоро помешает. Кто же, как не мы? Веселая белочка Conker и ее подружка Berri найдут все подарки, спрятанные злодеями в самых-самых потаенных местах, а заодно и разоблачат всю банду. Для этого им потребуется немало времени – ведь игра, по заверениям разработчиков, по размерам где-то в полтора раза больше всех миров Mario64. В отличие от того же классического примера, миров в Conker's Quest на порядок меньше – всего четыре, но зато огромных, с садами, деревнями, пещерами и большим количеством всевозможных объектов. В **Conker's Quest** меньше аркадных моментов, чем в Mario, и игровой процесс построен не на прохождении уровней, а скорее на путешествиях по мирам и поисках множества секретов. В этом игра похожа на массу классических приставочных RPG, но только без надоедливых параметров и однообразных битв. Большое внимание теперь уделено и взаимодействию персонажей. Герои могут общаться, делиться мнениями, даже предупреждать друг друга об опасности. В каждом из миров существуют некоторые места, успешно преодолеть которые можно только при совместных действиях героев. Больше в игре и общения с NPC, которые могут давать задания, подсказывать решения наиболее сложных моментов, раскрывать сюжетную линию. Так что, в отличие от Mario 64, без элементарных знаний английского (японского) теперь игру пройти будет сложновато.

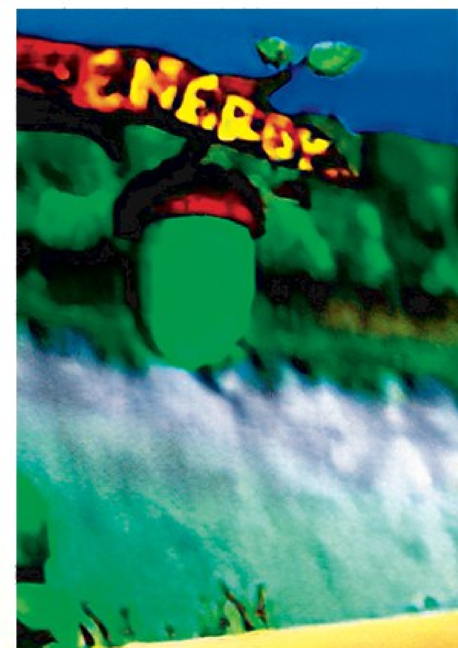




Rare умело ввели в игровой процесс возможность использования различных предметов и инструментов. Например, чтобы пройти по темной пещере, герою нужен фонарик, укрепленный на специальной шахтерской каске. При этом игра не уходит на уровень квеста и оставляет все действия вполне осмысленными и легко предсказуемыми. Особо сложных головоломок в игре не будет, и в основном они будут походить на задачи из Mario. То есть сместить кубик, открыть ящики в определенной последовательности и так далее.

Одним из самых интересных нововведений является возможность использования транспортных средств. Rare обещают включить в игру семь различных автомобилей, самолетов или моторных лодок. По всей видимости, игровой процесс в этом случае будет весьма напоминать Diddy Kong Racing. Сценки с гонками будут выполнять роль желобов с монетами в Mario 64, но главное в том, что ездить на машинках можно не только в пределах гоночных трасс, но и по всем мирам безо всяких ограничений.

Разумеется, такие широкие игровые возможности дают разработчикам полное право включить в игру многопользовательский режим, который может оказаться весьма и весьма интересен. Однако Rare пока еще не высказывались по этому поводу, и до сих пор не известно, будет ли multiplayer включен в окончательный вариант.









Сергей СОЛОВЬЕВ





Графически **Conker's Quest** будет представлять из себя чистейший Mario 64 – только набор текстур будет побогаче и детализация побольше. В движок также встраивается поддержка освещения в реальном времени, что обеспечит множество дополнительных спецэффектов. Игра будет выпущена на картридже объемом в 128 Мб, а о возможности переноса на 64DD пока ничего не сообщалось.





В целом, **Conker's Quest** обещает быть весьма оригинальным и интересным продуктом, скорее, римейком, чем чистым клоном. Rare уже не раз доказывала, что любую, даже самую хорошую игру можно и нужно улучшать. Быть может, **Conker's Quest** станет еще одним примером безукоризненного дизайна.

СИ

Сергей СОЛОВЬЕВ

SPOOKY

Разработчики

Ориентация на более-менее взрослого игрока чувствуется сразу ...

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **3D action/adventure**
Издатель: ICE
Выход: **лето/осень 1998**

игр на Nintendo 64 наконец-то начинают уделять внимание не только созданию чисто детских игр на эту платформу, но и некоторых продуктов, чей возрастной ценз поднимается уже до 13 или 15 лет. Одной из первых таких игр должна стать **Spooky** независимого английского разработчика ICE (название в расшифровке означает Interactive Computer Entertainment). Ориентация на более-менее взрослого игрока чувствуется сразу: темная палитра, замысловатый фантастический сюжет, – все говорит о том, что этот Марио не предназначен для детей. Сюжет таков: в параллельном пространстве существуют десятки и сотни различных миров, и попасть из одного в другой не так уж и сложно, нужно только уметь. На одной из таких планет вдруг случилась страшная катастрофа, в результате которой все население (а надо сказать, это была весьма продвинутая раса) погибло. Осталось лишь два представителя этой цивилизации - один хороший, но весь израненный, другой плохой и, конечно, в самом расцвете сил. Вас, как представителя другой цивилизации, хороший вызывает, пользуясь телепатическим контактом, и отныне все придется делать самому. Типичная картина борьбы добра и зла. Для достижения победного конца необходимо собрать тридцать осколков мистического зеркала, которые разбросаны, как звезды, по десяти большим уровням.







Графическое оформление игры весьма реалистично и даже местами красиво. Тем, кто обожает всяческие апокалиптические триллеры, игра несомненно понравится. Остается лишь подождать до лета, ибо торопиться разработчики не собираются.

СИ

Николай ВОРОШИЛОВ

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

Разработка тех волшебников-программистов, что ваяли Top Gear Rally, ... поражает воображение.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **Гонки на сноуборде**
Издатель: Midway/Kemco



Первая сноубордистская спортивная гонка должна порадовать обладателей Nintendo 64 своим снисхождением на эту платформу. **Twisted Edge Snowboarding** – это трехмерные опаснейшие трассы, детальнейше разработанные персонажи и более шеломательные трюки, чем в фильмах Джеки Чана.

Разработка тех волшебников-программистов, что ваяли Top Gear Rally, запершись в Boss Games Studios, поражает воображение. Ведь это 6 треков с уникальными ландшафтами и нелинейной структурой трассы! Если вам покажется, что 6 – число не очень большое, то стоит упомянуть огромные размеры территории и кучу необычайно клевых мест, которые придется объехать. Это качающийся под вашей доской мост, висящий над пропастью, это и изумительные ледяные пещеры. Вам даже придется уворачиваться от падающих деревьев и промчаться по замерзшей подводной реке. Впечатляет!

Красивая и сложная структура трасс – не единственное достоинство игры. Ее создатели с такой же достойной уважения скрупулезностью делали своих героев. Персонажей вышло восемь. Все восемь из разных стран, у всех восьмерых своя история (это надо понимать сюжет), у каждого индивидуальный и уникальный характер езды.

Графическое исполнение задумки обещано полностью полигонным, гладким и ярким. «Ха! – скажете вы. – Кто сейчас этого не обещает?» Да, но если вы восхищались красотой текстур Top Gear Rally и потрясающими снежными эффектами, то вы знаете, с чем сравнивать. Единственный минус, по моему мнению, состоит в том, что палитра несколько однообразна, но это обусловлено самим характером ландшафтов: снег, лед, снег, лед...

В демо-версии пока нет звуковых эффектов. Это объясняется тем, что Boss Games Studios разрабатывает свой фирменный игровой звук, который, по их мнению должен стать чистейшим и быстрейшим звуком к игре. Саундтрэк будет выполнен в стиле бешеного техно, что порадует фанатов WipeOut XL.





Колин Гордон, вице-президент по разработке продукта, говорит, что Twisted Edge будет первой игрой подобного типа с такой высокой степенью контроля персонажа. Это касается не только того, что герой отзывается на самое малейшее движение джойстика, но и точки обзора камеры. Теперь, если желаете созерцать гонщика с макушки – пожалуйте! Это ваше право и мучительная проблема для программистов Boss Studios. К счастью, уже решенная.



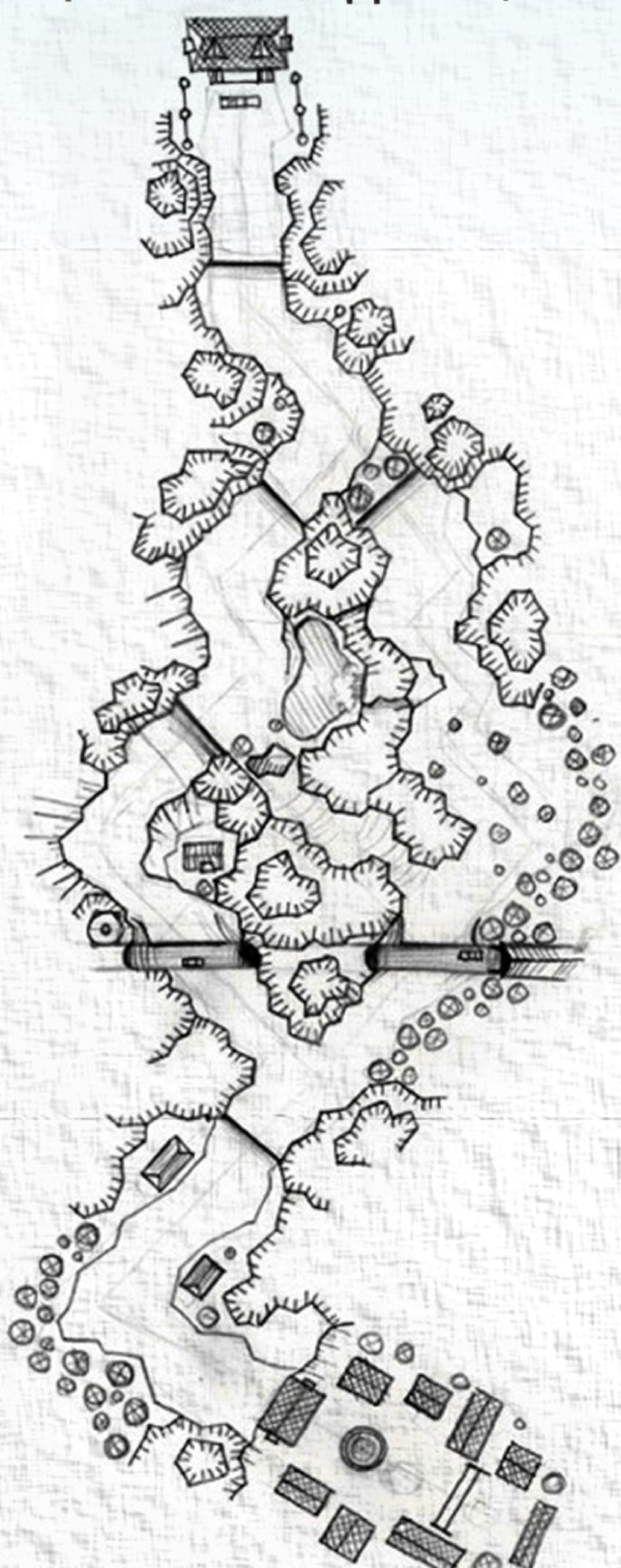


В игре имеется пять возможных сценариев. Это, во-первых, Story Mode, Соревнования, Состязание между двумя игроками, Состязание на самый изощренный трюк и Практика. Так как контроль игры очень высок, а персонажи обладают ярко выраженными акробатическими способностями, то сочетание этих качеств дает тонну класснейших движений, прыжков, переворотов и прочих закрученных трюков. В отличие от Wave Racer 64, TES превращает каждый заезд не только в веселье, но и в процесс зарабатывания очков, отчего гонять становится еще занятнее. Думается, TES станет киллером Wave Racer'a.

Boss Games Studios заключило контракт с Midway – создателями Top Gear Rally. Те, в свою очередь, работают с японской Kemco. Колин Гордон говорит, что команда Midway стала замечательной головой на плечах Boss Studios. Опыт отличных фирм слит воедино. Ждем-с...

СИ

Графическое исполнение задумки обещано полностью полигонным, гладким и ярким. «Ха! – скажете вы. – Кто сейчас этого не обещает?» Да, но если вы восхищались красотой текстур Top Gear Rally и потрясающими снежными эффектами,





Иван **НАПРЕЕНКО**


Вы покупаете
Sony Playstation
+
2 игры,
мы возвращаем
Вам $25
SONY
PlayStation
SELECT
START

До 1-го декабря

скидка на Sony Playstation PAL

$10

11131

До 1-го декабря

скидка на Nintendo 64

$10

11110

До 1-го декабря

скидка на Sony Playstation NTSC

$10

11115

До 1-го декабря

скидка на Sega Saturn NTSC

$5

11102

До 1-го декабря

скидка на руль Formula T2

$15

11113

До 1-го декабря

скидка на два Тамагочика

15%

11109

До 1-го декабря

скидка при покупке двух игр для Sega Saturn NTSC

10%

11123

До 1-го декабря

скидка при покупке трех игр для Sony Playstation PAL/NTSC

10%

11130

До 1-го декабря

скидка при покупке трех игр для IBM PC

10%

11124

До 1-го декабря

скидка при покупке джойстика для F16 Combatstick для PC

$10

11126

До 1-го декабря

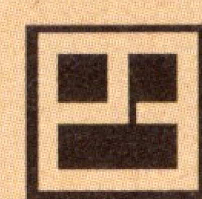
В любом из магазинов Game Land вы можете получить скидку на перечисленные выше продукты. Для этого вам необходимо вырезать нужный купон и прийти с ним в любой из наших магазинов. Телефон для справок: **288-3218.**

Game Land
http://www.gameland.ru

Магазины Game Land:
1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, метро «Проспект Мира».
2. ул. Новый Арбат, 15, метро «Арбатская».
3. ул. Арбат (старый), 21, метро «Арбатская».

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM

NB!



ELECTROTECH multimedia

Лучший в России выбор CD-ROM - около 2000 наименований



Дилерская сеть, охватывающая более 40 городов



Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России

Оригинальные русскоязычные описания в комплекте с играми



Розничный магазин в самом центре Москвы

Комплектация медиатек для учебных учреждений





Наши эксклюзивные позиции

Серия **"Домашняя медиатека"** - 5 интерактивных энциклопедий для всей семьи издательства MediaArt

"Приключение Кота в сапогах" - живая книга издательства Kidsoft

"Энциклопедический словарь Брокгауз и Ефрон: Биографии. Россия" на 2 CD-ROM

Оптовый отдел:
тел.: (095) 928-3031
факс: (095) 928-7518
e-mail: root@electrotech.ru

Розница:
тел.: (095) 921-7777
факс: (095) 928-7518
e-mail: root@electrotech.ru

ИГРЫ • ЭНЦИКЛОПЕДИИ • ОБРАЗОВАНИЕ • ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ • ВИДЕО CD

MYTH: THE FALLEN LORDS

Платформа: PC, Mac
Жанр: Стратегия в реальном времени
Издатель: Bungie
Разработчик: Bungie
Локализация: Софт Клаб
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95, Windows NT 4.0, MacOS

Сергей ОВЧИННИКОВ



Компьютерная пресса, как, собственно, и все остальные представители средств массовой информации, любит сенсации. Любит преподносить сюрпризы, открывать новые имена, расхваливать игры, которых еще нет и наверняка не будет очень долго. Мы прямо-таки окружены грядущими хитами, знаем о них все до мельчайших подробностей, однако видели всего один screenshot из мультика-вступления и не знаем даты выхода. Ну а потом выходит что-то такое очень похожее на ту самую «игру мечты», но совершенно тусклое и поэтому уже неинтересное. И внимание игроков переходит на следующий долгожданный продукт, который на поверку оказывается точно так же несовершенен, как и многие предшествующие. А все потому, что угодить вам, дорогие игроманы, практически невозможно. Все вам не так: в WarCraft слишком мало развития, а в Age of Empires — слишком много. Duke Nukem 3D радует вас игровым процессом, но разочаровывает в графическом плане, а Quake, несмотря на все свои навороты, просто скучен. Вот и ждем с неба Unreal, который, между прочим, полтора-то года назад выглядел революционно, но с тех пор совершенно не изменился и даже стал чуть похуже выглядеть (с модным сейчас 3Dfx). Так что готовьтесь к еще одной смене кумира. Многие сейчас сравнивают игровую индустрию с кинематографической — с Голливудом. Да, действительно, некоторые рекламные приемы, способы завлекания зрителей, — все это можно встретить на страницах журналов и в демо-версиях игр, но все же я больше склоняюсь к мысли о том, что игровой мир является совершенно независимым явлением, постоянно находящимся в стадии сладостного томительного ожидания. В том же Голливуде, например, снимается картина, выходит на экраны, и еще по крайней мере полгода все только о ней и говорят (если, конечно, постановка удалась). С играми дело другое.

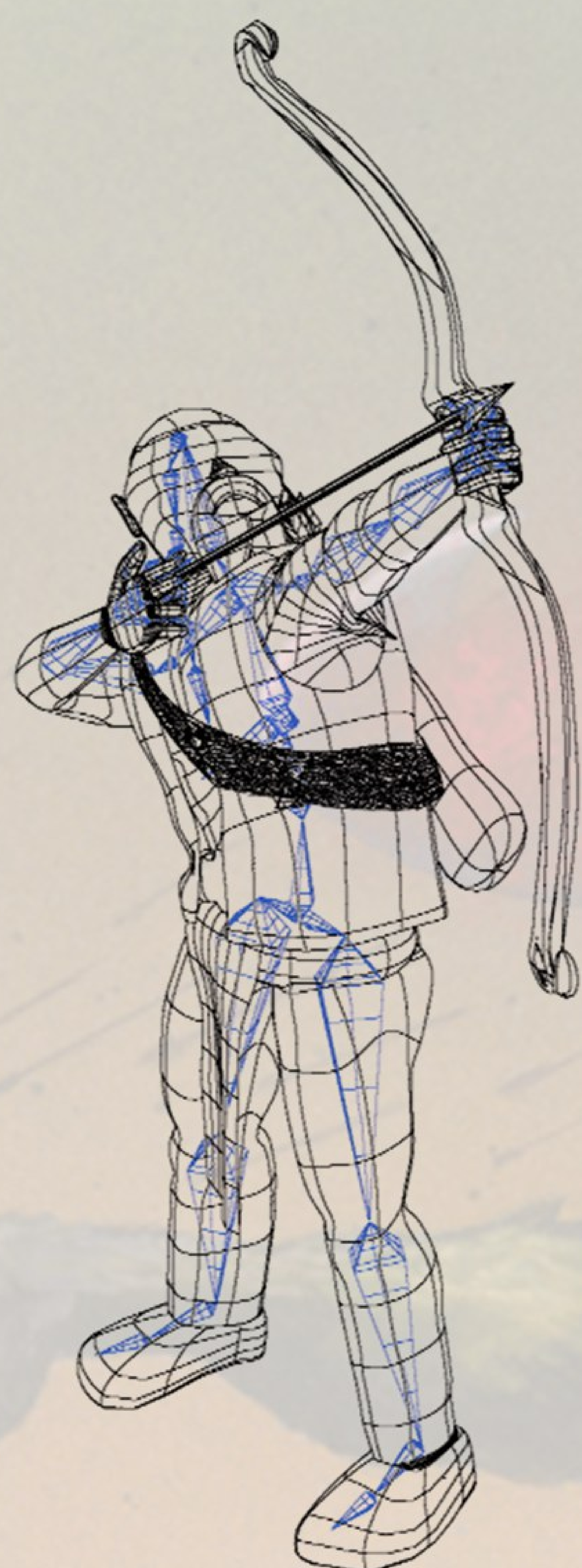


Нашумевший проект выходит, злобная критика начинает его мусолить, более добрые или слегка подкупленные «ревьюеры» ставят оценки повыше, — и все, жизнь игры закончилась. Теперь о ней вспомнят, только если понадобится написать тактику прохождения или напечатать коды. А чтобы игру запомнили, ей нужно быть выполненной на уровне таких высоких стандартов, что явно большей части разработчиков это не под силу. Чтобы стать хитом, игра должна соответствовать множеству требований, быть увлекательной, забавной, с приличной графикой, звуком, музыкой, непременно выходу ее должен предшествовать маленький скандальчик, чтобы «бдительная» пресса ее заметила, также необходима мощная рекламная поддержка. Нет, не та, что позволяет снимать рекламные площади в лучших зарубежных журналах, а скрытая реклама, заключающаяся в сдабривании околоигровой «тусовки» и скармливании журналистам красиво упакованных пресс-релизов в синих папочках, перевязанных красными ленточками. Неплохо, если внутри окажется много-много дисков (емкостью хоть по 5 Мб каждый, главное — чтобы несколько), коврик для мышки и еще какая-нибудь безделица — все это настраивает на хороший снисходительный лад при написании статьи. Так вот (заранее оправдываясь перед вами за дальнейший тон статьи), Bungie мне лично никаких папочек не выдавала. Просто игра хороша. Однако я слегка увлекся, пора рассказывать...



Фирма Bungie, прославленный разработчик маковских хитов Marathon, абсолютно ничего не говорящем владельцам PC, но значащем еще больше, чем Doom для обездоленных маковских пользователей (главное — это эстетическое удовлетворение от факта, что на Маке есть свой Doom), решила серьезно взяться за создание хитов для PC. Первой попыткой стала версия Marathon II для персоналок, с огромной радостью утонувшая в море клонов. Для PC масштабы ее были слишком ничтожны. Наверняка почти никто и ее не заметил. Главное состоит в том, что Bungie после первой неудачи не остановилась, а решила ударить в самое больное место игрового рынка - в сектор real-time стратегий.

И вот тут поднялся шум — тот самый, приносящий зеленое шуршание шум журнальных страниц и самих журналистов. Тогда, полтора года назад, идея о стратегии в реальном времени в трехмерном ландшафте действительно звучала революционно — ведь о Total Annihilation никто еще не знал. Первые screenshot'ы из **Myth** поразили публику, так как помимо трехмерного ландшафта вид на поле боя также был несколько необычен. **Myth** помещал игроков в перспективу от третьего лица, но в совершенно ином ракурсе, чем большинство стратегий (об этом позже). Интерес широкой публики несколько остыл, когда на выставке E3 в этом году создатели имели неосторожность показать предрелизную версию, так сильно тормозившую даже на выставочных компьютерах, что журналисты сразу поняли, с чем можно теперь сравнивать **Myth** — конечно же, с необычным и совершенно странным медлительным Warhammer. Про **Myth**,

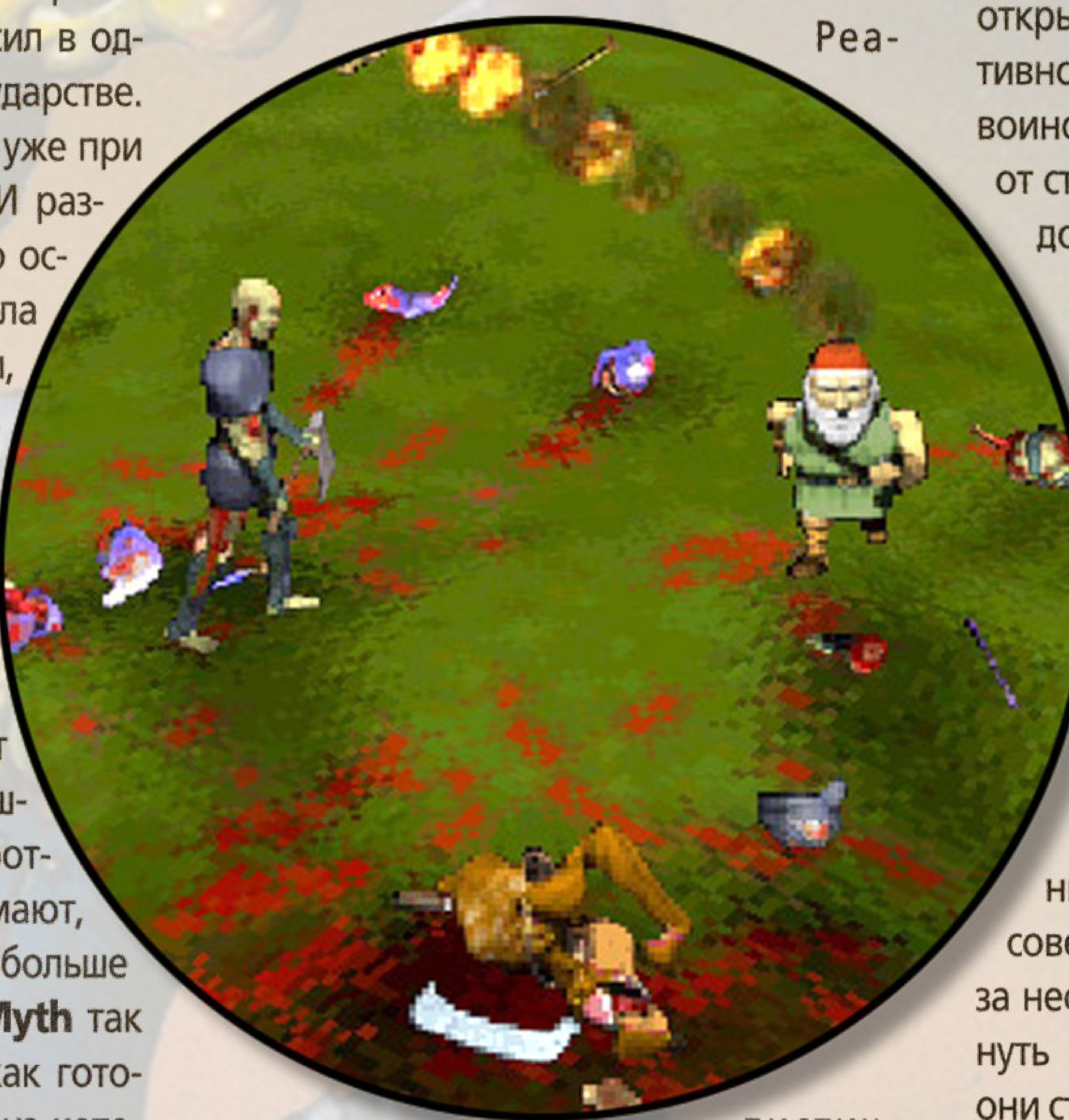






похоже, начали забывать, тем более, что сам разработчик со времени провала на выставке в июне ни словом не обмолвился о дальнейшей судьбе проекта. На самом же деле, как теперь выясняется, Bungie работали над игрой. Несмотря на все проблемы, компании нужен был хит. Она его получила, и пусть несколько позже, чем планировалось, но **Myth** вышел.

В основе сюжетной линии лежит противостояние темных и светлых сил в одном довольно сказочном государстве. Карту его вы сможете увидеть уже при выполнении первой миссии. И размеры поражают. Кампания по освобождению земель от сил зла займет много-много времени, так как в каждом из регионов вас ждет никак не меньше, чем пять-шесть битв. Под ваше командование могут попасть только «хорошие ребята», и за плохих играть не разрешается. Все это выглядит слегка старомодно в теперешние времена, когда все разработчики стратегий только и думают, как бы им запихнуть в игру побольше рас. Но в том-то и дело, что **Myth** так же похож на все эти клоны, как готовый пирожок похож на тесто, из которого он сделан. Перед нами предстает игра, блещущая новаторством в каждом из своих аспектов. Кое-какие идеи разработчиков просто гениальны, некоторые же просто хороши, но все вместе они создают неповторимые ощущения от игрового процесса. Основным аспектом **Myth** является правдоподобность и реалистичность придуманного разработчиками сказочного мира. И дело тут не только в обстановке игрового мира, в разнообразии ландшафтов, количестве объектов или построении миссий. Главное — в деталях. Ваши юниты передвигаются по реальной территории, они действительно ходят, а не скользят по поверхности или, что еще хуже, летят над ней. В связи с этим, бодрость — явно не самое присущее вашим войскам качество: кому же хочется бежать на всех парусах навстречу собственной смерти!



Реалистичность физики игрового пространства достойна отдельного воспевания. Больше всего поражают лучники. Теперь-то, наконец, вы, дорогие игроки, поймете сущность повседневной жизни, а именно тот аспект ее, что далеко не всегда стрелы должны попадать в тела даже самых отвратительных монстров. Точность выстрела зависит от дальности, от особенностей рельефа (стоя на горке попасть проще), а также от наличия или отсутствия препятствий на пути стрелы. Каких таких препятствий? А вот попробуйте встать в лесу (окопаться, значит) и оттуда пытаться поражать идущих в атаку солдат. Добрые три четверти стрел застрянут в кроне деревьев и упадут на землю. А вот еще один весьма показательный пример. Лучники стоят в два ряда и пытаются уничтожить небольшое войско, напирающее на ваш отряд. Подождите открывать немедленный огонь, в противном случае, без перегруппировки воинов, половина лучников погибнет от стрел, выпущенных в их спины сердобольными товарищами. Ваши войска совершенно не защищены от любого вида оружия, будь оно даже их собственным. Осторожнее всего относитесь к гномам. Эти карлики способны во мгновение ока превратить целую вражескую армию в горку трупов, но, понимаете ли, они способны сделать это же и с вашей армией, попади их самопальные бомбы куда-нибудь «не туда». Гномам также совершенно наплевать на то, что из-за неосторожного броска могут погибнуть собственные товарищи, поэтому они стреляют, не прицеливаясь и не церемонясь ни с врагом, ни с другом. Как говорится, все для фронта, все для победы.

При выполнении миссий, которые, кстати сказать, весьма и весьма непросты, вам зачастую придется принимать неожиданные решения, обманывая сценарий игры. Далеко не всегда подобные действия могут увенчаться успехом, однако простор для экспериментов все же имеется, да и функцию со-

Myth — далеко не та игра, в которой уровни проходятся с легкостью и потом быстро забываются.

Плюсы:
Превосходна не только графика, но и все остальное.

Минусы:
Игра чуть старомодна и чуть медлительна.

Резюме:
Из всех стратегий последнего времени эта — одна из самых достойных. И главное, оригинальных..

9





Сергей **ОВЧИННИКОВ**





хранения никто еще не отменял. В заданиях, которые вам будут даваться на первых порах, соотношение сил противника к вашим будет примерно 2 к 1, однако по мере прохождения новых уровней баланс еще больше сместится в сторону врага. Как видите, победить в таких условиях, да еще не обороняясь, а почти постоянно атакуя, крайне непросто. Именно поэтому в игре значительное внимание уделено не собственно технике сражений, а способам расстановки сил на поле боя, маневрам, тактическим операциям, способным сбить врага с победного пути. **Myth** — далеко не та игра, в которой уровни проходятся с легкостью и потом быстро забываются. Нет, на каждый их них у вас уйдет минимум по паре часов, но зато и методика их прохождения запомнится надолго. А чтобы не забыть своих ратных подвигов, игра предлагает вам вообще увековечить их как записанный replay, специальный файл, позволяющий вам позже увидеть выполнение миссии, посмотреть на него со стороны, отвлекшись от повседневных **Myth**'овских забот о расстановке лучников, воинов, гномов и так далее. Кстати, файл этот получается очень небольшим по размерам, так что, видимо, в скором будущем в Интернете начнется повсеместный обмен роликами о прохождении самых сложных миссий. Может быть, появятся и какие-нибудь гильдии художественного прохождения **Myth**.

Современные стратегии в реальном времени все больше удаляются от элементарной концепции «убей их всех» и стараются привнести в игровой мир нечто более интересное, цели заданий, которые могут привлечь больший интерес, чем однообразные «построй свою базу и уничтожь базу противника». **Myth** в данном случае — не исключение. Цели, ставящиеся высшим командованием перед выполнением миссий, больше похожи на квестовые задания и уж никак не увязываются в стандартные рамки. Бои связаны сюжетно, и следствия одного сражения плавно перетекают в другое, также с вашим участием. В связи с отсутствием каких бы то ни было баз, отпадает и важная часть практически любой real-time стратегии. Фактически, **Myth** можно было бы назвать Dungeon Keeper наоборот. В DK много строительства и совершенно атавистичные взаимоотношения с войсками по принципу «сгреб в кучу и кинул на будущий труп противника», плюс практически абсолютное однообразие выполнения миссий, разбавляемое лишь новыми постройками и некоторыми забавными монстрами, вернее, их пытками. В **Myth** же строительный и хозяйственный аспекты отсутствуют напрочь, зато многообразие поведения и множество нюансов управления юнитами обеспечены, да и к тому же механизм складывания цельной единой кампании из отдельных весьма оригинальных миссий работает великолепно. Из всех последних стратегий именно **Myth** единственный может заслуживать пресловутого пиратского перевода на русский язык, так как незнакомым с языками иностранными нашим соотечественникам порой может действительно оказаться трудно выполнить миссию, не разобравшись детально в ее целях. Конечно, мы не поощряем пиратство, но все же как хорошо было бы, если хоть одна российская фирма (тот же SoftClub, например) взяла бы и перевела... нет, не документацию, а брифинги к миссиям. Пусть даже не в самой игре, а в бумажной книжечке.



Итак, действительно, разнообразие миссий огромно: разведка, погоня, хитроумные маневры, шпионские заговоры, поиски артефактов и сокровищ, оборона, отступление (грамотно организованное, спасающее много сил отступление — это тоже победа), — все эти разновидности выполнения заданий встречаются в данной игре. Не правда ли, такой расширенный набор весьма отличается от обыкновенных «search & destroy» и «locate and eliminate»?

Те читатели, которые уже составили свое положительное, надеюсь, мнение о **Myth**, могут дальше не читать. Дальнейшие восхваления касаются технического совершенства игрушки и направлены исключительно на самую недоверчивую часть аудитории. Итак, простите за примитивность мысли, графика великолепна. Между прочим, **Myth** является первой на моей памяти стратегией, поддерживающей трехмерные акселераторы и делающей это, между прочим, совершенно уместно, реально улучшая детализацию и добавляя интереса в игровой процесс. Под-



Сергей ОВЧИННИКОВ





держка 3Dfx — это не новость, и по поводу нее я не стану лить умилительные потоки речей про z-буферизацию и про сглаживание полигонов. Кстати, полигонов-то в игре совсем немного, а движок создан практически полностью на воксельной графике (почти как в Comanche 3), только очень высокого качества. На неакселерированной версии игры очень отчетливо видны специфические особенности этого воксельного движка. Все юниты в игре спрайтовые, и это им совсем не мешает, наоборот, создает атмосферу сказочности. Ну куда нам, спрашивается, в фэнтезийный мир нагромождения треугольников? О виде на происходящее вообще хочется написать поэму — ведь такой оригинальности мышления авторов я лично давно не встречал. Вид от третьего лица стал с помощью Bungie более натуралистичным. Камера смотрит на поле боя не сверху, а слегка опустившись почти до уровня роста ваших солдат, и при этом наблюдает за всем происходящим на «сцене» немного сбоку, фактически создавая ощущения, сравнимые с театральными. Сидите вы в бельэтаже и смотрите спектакль, только вот действия актеров полностью подчинены вам. Поначалу слегка неудобно управлять режимом карты при такой неординарной концепции. Но самый смак состоит в том, что камеру можно произвольно вращать, а также масштабировать обзор. Так что свобода ощущений и трехмерный полет на камере-вертолете над полями и лесами поможет вам ощутить себя настоящим хозяином этих прекрасных земель. Фактически, игру стоит купить даже ради этого непередаваемого ощущения свободного обзора. Это, конечно, не значит, что больше в **Myth** смотреть не на что.



Детализация ландшафтов просто поражает. Холмы, впадины, овраги, поля, реки и озера, отдельные хижины, целые деревни, покрытые лесами долины, дороги, слоняющиеся без дела местные жители, желающие вашего покровительства и защиты, — такие пейзажи откроются перед вами, причем как в



дневной, так и в ночной и вечерней красе. В **Myth**, опять-таки следуя реалистичности, трупы никуда и никогда не исчезают, и остаются лежать на поле боя после сражения оторванные руки и ноги, все это в лужах крови на зеленой травке — красотища! А сколько гордости вызывают в сердце стратега подобные пейзажи! Так же никуда не деваются не попавшие во врага стрелы, которые преспокойно остаются лежать там, где упали, воронки от взрывов никогда не затягиваются, — одним словом, реалистичность весьма, весьма... велика.



Миссии прерываются иногда крайне забавными мультиками, позволяющими вам ненадолго отвлечься от повседневных забот. Пересказывать содержания не стану — а то еще аппетит перебьете.

Музыка, звук — все на уровне. Никаких излишеств, но зато и всяких там звуковых дорожек в стиле техно в игре нет. Достойно и без каприз.

Все-таки не могу я отделаться от чувства, что ничего об игре и не рассказал. А ведь так хотелось поведать вам о всех прелестях **Myth**, о его достоинствах, достоинствах, достоинствах. А о недостатках узнаете сами. Один только намек: **Myth** весьма далек от нынешнего поколения так называемых action-стратегий, родоначальником коих была незабвенная Z и даже Cannon Fodder. Игра наша медлительна по своей сути, требует большого сосредоточения и чересчур сложна для неопытных игроков. А для любителей именно такой, почти что пошаговой стратегии эта игра — просто подарок. Думается, даже заядлые фанаты Heroes of Might & Magic, не мыслящие для себя ничего в real-time, найдут **Myth** крайне привлекательной игрой. Вообще, хит он и есть хит. Смело даю высшую оценку, потому как люблю игры, сделанные с умом и фантазией. Вообще люблю отличные игры. **СИ**

...Все юниты в игре спрайтовые, и это им совсем не мешает, наоборот, создает атмосферу сказочности...





ВНИМАНИЕ!

Журнал «**СТРАНА ИГР**», компания **СОФТ КЛАБ** проводят заочный чемпионат по игре MYTH: THE FALLEN LORDS.

Записывайте ролики прохождения миссий и присылайте в редакцию журнала или же передавайте в магазины компании **GameLand** с пометкой «ПАДШИЕ ЛОРДЫ».

Тактика и стратегия сражений будут оценены по достоинству и лучшие полководцы получат в награду игры от **СОФТ КЛАБ** и фотографии команды разработчиков MYTH'а с автографами.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

LONGBOW 2

Игрушка

...ожидается появление новой игры из разряда «купить обязательно» для всех фанатов хороших авиасимуляторов.

Платформа: PC
Жанр: авиасимулятор
Издатель: Electronic Arts
Выход: конец 1997



Теперь уровень детальности картинки примерно в четыре раза превосходит то, что было в первой части.

Плюсы: Реализм графики и управление
Минусы: Мало миссий
Ремюме: Лучший вертолетный симулятор года
9



АН-64D Longbow – вертолетный симулятор, чим прямым потомком является **Longbow 2** – была признана лучшим авиасимулятором 1996 года. Как и все прочие симуляторы от подразделения Electronic Arts под названием Jane's Combat Simulations, славилась она небывалой реалистичностью управления и поведения вертолета в воздухе, благодаря чему полюбилась многим фанатам компьютерных полетов.

Теперь на свет появляется вторая версия. Что новенького?

Во-первых, отныне введена поддержка игры нескольких человек. До восьми человек могут летать вместе с помощью локальной сети, Интернета или соединения по кабелю или через модем.

Во-вторых, теперь можно летать на трех типах вертолетов: на самом «Апачи» АН-64D - как с Longbow (это радар такой на самом деле), так и без него, на вертолете-разведчике ОН-58D Kiowa Warrior и, наконец, на многофункциональном транспортном вертолете UH-60L Black Hawk. Во всех машинах можно занимать позицию пилота или второго пилота, который одновременно является наводчиком. При желании можно попытаться быть и тем, и другим одновременно. В Black Hawk'е места второго пилота нет, потому тут вы можете сидеть с пулеметом около открытого люка. Соответственно, при multiplayer игре восемь человек могут либо управлять четырьмя вертолетами в экипажах, либо сидеть на восьми разных машинах, либо обойтись как-то еще.

В-третьих, отныне вводится понятие «динамичной кампании». Это означает, что события, произошедшие в первой миссии, как-то скажутся на содер-



жании второй. Например, если вы не убили в первой миссии какого-то вражеского аса, то он объявится позже, причем необязательно во второй или третьей миссии, а вместо этого попортит вам жизнь где-нибудь под конец кампании. То же касается разрушенных объектов, а также процесса их обнаружения: иногда вы обнаруживаете в одной миссии объект, а в следующей вашей задачей является его уничтожение. Если же вы не нашли объекта, то и уничтожать его надо будет не в следующей миссии, а позже, когда его обнаружит кто-нибудь еще (и отберет у вас очки).

В-четвертых, масса улучшений произошла с графикой. Теперь уровень детальности картинки примерно в четыре раза превосходит то, что было в первой части. Поддерживается большинство 3D-акселераторов. Остались многие специфические навороты Longbow, которых вы никогда не найдете во всяких разных «Команчах»: например, можно поворачивать голову внутри кабины, при этом HMD (дисплей, имеющийся на лицевой пластине шлема пилота) поворачивается вместе с вами - то есть основные данные по-прежнему перед глазами, хоть и смотрите вы куда-то вбок. Правда, по-прежнему нет деревьев, что авторами объясняется так: мы пока не доделали этого как следует, чтобы деревья можно было не только наблюдать, но и тактически использовать, так что их пока не будет - ждите третьей части.



В игре будет две кампании. Одна – полномасштабная война в Иране и Азербайджане, в основном ориентированная на игру в одиночку. Вторая кампания – точное моделирование крупных военных учений в Национальном Тренировочном Центре в Калифорнии, в основном ориентирована на игру нескольких человек – в ней можно играть друг против друга, к примеру.

В общем, ожидается появление новой игры из разряда «купить обязательно» для всех фанатов хороших авиасимуляторов.

СИ

Дмитрий РЕЗНИЕКОВ

SID MEIER'S GETTYSBURG

Вам предстоит присоединиться к армиям Конфедерации... или же к Союзу... чтобы принести своей армии важнейшую победу за всю историю Гражданской войны.





Мир компьютерных игр, вся индустрия интерактивных развлечений очень похожи на модель государства со своими министерствами (крупными издательствами), огромным количеством фабрик и заводов по производству самых лучших изделий, продающихся миллионными тиражами, собственной интеллигенцией и научными светилами, придумывающими концепции грядущих хитов, и, конечно, огромным народом, бесконечно впитывающим все новые и новые игры и с нетерпением ждущим очередных квестов, ролевушек и аркад. Как и в любом государстве, в стране игр живут много весьма и весьма уважаемых людей, корифеев науки и культуры, настоящих профессионалов, талантливых специалистов, ни разу не разочаровавших игроков. Бесспорно, самым знаменитым среди них является Сид Мейер — создатель таких бессмертных шедевров, как Pirates, Civilization, Transport Tycoon и многих других. Трудится этот гениальный дизайнер на славу игрового государства еще с начала восьмидесятых годов, когда вместе со своим приятелем он основал компанию Microprose — одного из ведущих разработчиков компьютерных игр во всей индустрии. Со временем небольшая фирма, создававшаяся как маленькая компания, выпускающая по одной-две игры в год, выросла до весьма крупного издательства, была поглощена Spectrum HoloByte и превратилась в маленького монстра. Только за последний год в Microprose выпущены более десятка игр и начата разработка еще нескольких дюжин. Корпоративная структура фирмы стала, по мнению многих разработчиков, мешать творческой обстановке, царившей в Microprose в лучшие времена работы над Civilization. И Сид Мейер, живая легенда игрового мира, принял нелегкое решение покинуть родную фирму, продолжив заниматься своей творческой деятельностью в стенах нового начинания — компании Firaxis, штат которой, по решению основателя, никогда не должен превысить 30-50 человек. На протяжении некоторого времени Мейер одновременно работал в Microprose, завершая очередной шедевр- ролевую карточную игру Magic: The Gathering, и в родном Firaxis, готовя революцию в жанре wargame, в котором не только новаторских решений, но и сколько-нибудь мало-мальски новых идей не появлялось уже много лет. Застой в этом жанре продолжался настолько долго, что игроки отчасти утратили к нему интерес, а ведь когда-то именно военные стратегии были представлены чрезвычайно интересными и примечательными продуктами. Теперь все это ушло, стандартный интерфейс с кучей неприглядных менюшек заменил простое и действительно понятное управление юнитами прошлых лет, гексагональное, расчерченное на квадраты поле ограничило свободу передвижения, как будто построив стены вокруг каждой клетки, пошаговый режим ведения боя вообще превратил военно-страте-





Платформа: PC
Жанр: **Стратегия в реальном времени**
Разработчик: Firaxis Games
Издатель: **Electronic Arts**
Требования к компьютеру: Pentium 90, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, Win'95

Плюсы:
Отменная графика, игровой процесс на уровне самых высоких стандартов, новое слово в моделировании исторических событий.

Минусы:
Некоторая непритягательность предмета и сюжетной линии для российских игроков.

Резюме:
Шедевр. Революция. Прорыв в старом жанре, открывающий новые горизонты всем военно-стратегическим играм.

9

Николай **ВОРОШИЛОВ**

...Взяв за основу события... войны 1861-1865 в США и столкновение сил под Геттесбург, Сид Мейер еще раз продемонстрировал игровому миру свои способности к созданию гениальных, выверенных до последнего штриха игровых продуктов...





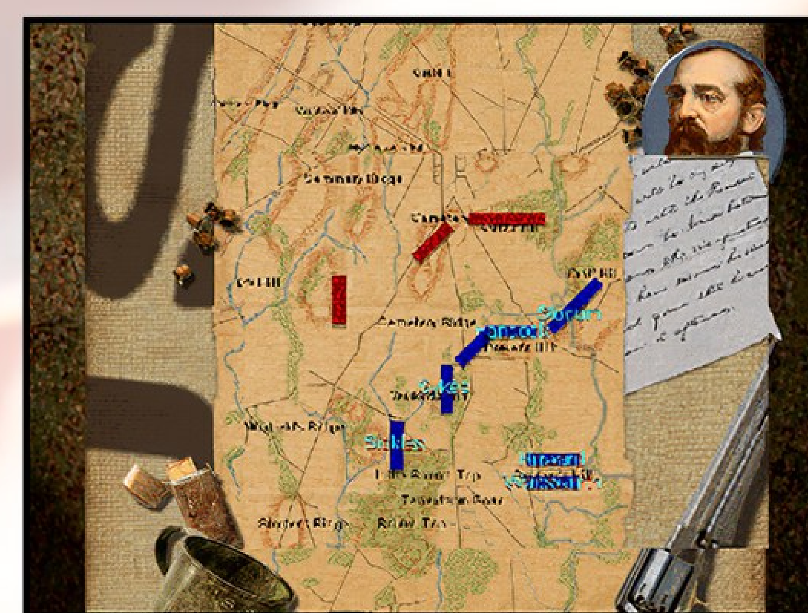
Битва при Геттесбурге описана историками и очевидцами лучше всех других сражений в истории Соединенных Штатов.

гические игры в некоторое подобие сильно усложненных головоломок-пятнашек, не имеющих к реальным военным действиям никакого отношения. Об историческом реализме стоит сказать особо — ведь только этот аспект за долгие годы хоть сколько-нибудь продвинулся вперед, да и то, по всей видимости, не совсем в правильном направлении. Вместо того чтобы дать игроку свободу действий в исторической ситуации, в обстоятельствах битвы, почерпнутых авторами с большими зарплатами из исторических атласов и дневников генералов и военачальников, разработчики многих wargame'ов просто предпочитали твердо устанавливать AI на действия, происходившие в битве, и нисколько не реагировать на возможные новые хитрости противника - живого игрока, фактически руководителя противостоящих сил. Все это сделало военные стратегии скучными, малоинтересными и бесконечно повторяющимися играми. Одинаковый звук, одинаковый свет, одинаковый пиксель, одинаковый след — почти как в песне у Андрея Макаревича.



Но трепещите, конкуренты, в жанр пришел сам Сид Мейер, и поэтому теперь все будет иначе. Фактически, гениальный дизайнер полностью перевернул мир wargame, создав чуть ли не новый жанр, являющийся отражением традиционной военной стратегии, реально с новой графикой, игровым процессом, музыкой. Взяв за основу события гражданской войны 1861-1865 в США и столкновение сил в битве под городом Геттесбург, Сид Мейер еще раз продемонстрировал игровому миру свои способности к созданию гениальных, выверенных до последнего штриха игровых продуктов.

Вам предстоит присоединиться к армиям Конфедерации северных штатов или же к Союзу южан, чтобы принести своей армии важнейшую победу за всю историю Гражданской войны. Боевые действия развертываются в самых различных пригородах Геттесбурга, в ряде исторических сценариев, помещающих вас на позиции двух армий, с точностью до десятка метров расположенных на территории. Карта **Gettysburg** настолько правдоподобна, что на ней отмечены даже самые маленькие постройки, хуторки, загоны для скота, не говоря уже о лесах и речушках. Ландшафт полностью трехмерен, поэтому в точности передаются даже подъемы и спуски с холмов, пригорки и низменности. Все эти детали выверены до мельчайших подробностей, и все благодаря тому, что именно битва при Геттесбурге описана историками и очевидцами лучше всех других сражений в истории Соединенных Штатов. До сих пор ведутся многочисленные исследования, выясняются мельчайшие обстоятельства каждого из инцидентов, произошедших на протяжении всего сражения, известны не только точные даты каждого столкновения, но даже и время с точностью до минуты. Масштаб работы, проделанной американскими учеными над этой проблемой, просто поражает, а еще больше приятно удивляет то, что команда Сида Майера последовала сложному пути полного воссоздания исторической обстановки, что наверняка потребовало огромных усилий. Но это еще далеко не все. Карта отныне не разбита на условные квадраты и предстает перед игроком во всей красе и, что важнее, предоставляет полную свободу передвижения, в отличие от угловатых походовых маршрутов военной техники в остальных wargame. Ни о какой угловатости маршрутов ваших солдат речи идти не может: вы сами видели когда-нибудь человека, который никогда не срезает углов и ходит исключительно по прямой, поворачиваясь время от времени на 90 градусов? Даже в этом аспекте Сид Мейер усмотрел возможность добавить игре реализма, так как теперь все военные соединения хоть и ходят так, как это будет приказано, но спо-





Николай **ВОРОШИЛОВ**

...Необходимо отметить, что компьютерный AI также не запрограммирован на конкретные действия и способен адекватно реагировать на все ваши выпады, поэтому обмануть его, просто поменяв тактику, сделав ее отличной от исторических обстоятельств, вам, скорее всего, не удастся...





собны изменять маршрут, обходить препятствия и срезать углы. Продолжая восхищаться исторической правильностью обстановки игры, добавлю, что под вашим командованием находятся не просто «солдаты, офицеры, артиллерия и конница», а вполне конкретные военные части, каждая из которых имеет название, обладает тем или иным опытом боев в различной обстановке. Более того, каждый более-менее крупный офицер имеет настоящее имя, причем не взятое с потолка, а то самое, историческое.

При всех этих сложных исторических обстоятельствах и точности моделирования ситуации игра не оставляет вас просто следить за разворачивающейся схваткой (хотя это тоже крайне интересно), но предоставляет возможность поучаствовать в сражении и решить его исход. Вам в руки даны все рычаги управления армией, кроме командования каждым из солдат в отдельности. При этом **Gettysburg** как бы помещает вас в центр схватки с полной четкостью предварительно смоделированными исходными параметрами, но дальше исторические аспекты стираются и дальнейшие действия полностью зависят от игроков. Единственными реально историческими событиями будут подходы различного рода подкреплений для той или иной стороны в процессе боя, если они действительно имели место в реальном сражении. В остальном же все зависит исключительно от ваших способностей. Необходимо отметить, что компьютерный AI также не запрограммирован на конкретные действия и способен адекватно реагировать на все ваши выпады, поэтому обмануть его, просто поменяв тактику, сделав ее отличной от исторических обстоятельств, вам, скорее всего, не удастся.

Бой происходит в реальном времени, что является самым важным нововведением в игровой процесс, делающим эту игру совершенно особенной. А самое важное в этом — то, что создатели игры не опустились до примитивизма real-time стратегий, клонов C&C или WarCraft. По-прежнему, как и в обыкновенных wargame, важным является не столкновение противников лоб в лоб и повсеместная молотиловка с горой трупов, а маневры, элегантные подступы к слабым местам обороны противника, обманные действия, окружение, правильное использование различий военных соединений, совместные действия различных подразделений. Суть игрового процесса выражается не в фразе «бах-бах, я тебя убил», а скорее в игре в солдатиков, ничего увлекательнее которой многие из нас в детстве и не знали. Теперь, похоже, времена возвращаются, и снова на мятых листочках бумаги появятся красные и синие стрелочки, показывающие передвижение войск, только теперь все это будет происходить, с вашим непосредственным участием, в компьютере.

Вы передвигаете свои войска, бригады и отдельные взводы практически так же, как это происходит в обычных стратегиях в реальном времени, однако дальнейший процесс сильно отличается от стандартных «продуктов клонирования». Каждый из ваших солдат фактически является живым человеком, и он не станет, как какой-нибудь тупой робот, переть на неприступную крепость — у него достаточно интеллекта, чтобы самому решить, когда начать стрелять по противнику и по кому из врагов это лучше делать. Вы всегда можете вмешаться и приказать ему что-нибудь сделать, однако выполнение приказа зависит от многих факторов. Если вы посылаете солдат без подкрепления, без поддержки и прикрытия в самую гущу врагов за пять километров от ваших основных позиций, вряд ли это скажется на морали подразделения лучшим образом. Даже если эти солдаты являются опытными бравыми вояками, все равно подобный приказ может подтолкнуть их к дезертирству.







Вообще, понятие морали в войсках крайне важно для всего игрового процесса. На мораль влияют прежде всего опыт бригады, ее статус, от поддержки или прикрытия дружественных войск, от наличия или отсутствия высокого военачальника в непосредственной близости, и от типа местности, в которой происходит выполнение боевого задания. В лесах, например, солдаты чувствуют себя довольно спокойно, потому что практически полностью защищены от точечных ударов артиллерии и стволы деревьев помогают им лучше обороняться от пехоты.

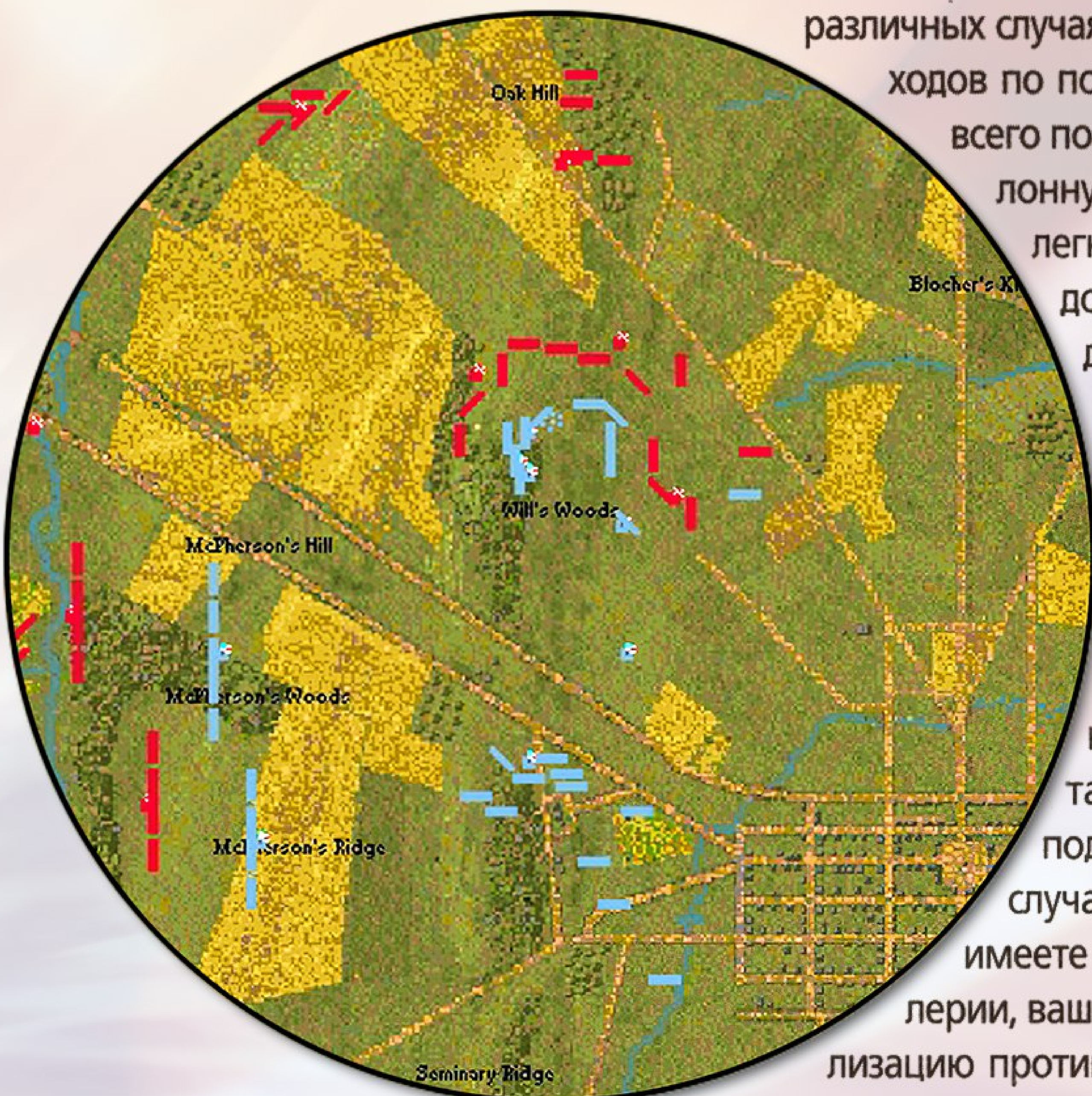
От построения ваших войск также зависит очень многое. Существует три типа формаций, которые помогают вам разумнее управлять вашими войсками в



Николай ВОРОШИЛОВ







различных случаях. Для долгих переходов по полям и лесам лучше всего построить солдат в колонну: в этом случае они легко смогут ходить по дорогам, однако будут весьма уязвимы перед противником. В атаках лучше всего подходит построение в линию и одновременно наступление нескольких бригад, также выстроенных подобным образом. В случае, если вы также имеете поддержку артиллерии, ваши шансы на деморализацию противника и обращение его в бегство весьма высоки. Третий же способ построения весьма эффективен при обороне, особенно когда ваши силы ограничены, а противник прет не переставая. Если выражаться точнее, то эту «композицию» построением назвать нельзя, ведь в рассыпании войска по всему полю нет никакой симметрии или внутренней организации. Тем не менее, Skirmish помогает вам значительно дольше продержаться, обороняя ваши позиции, так как врагам будет значительно труднее стрелять по вашим позициям. Стоит, правда, напомнить, что подобное отсутствие логической организации может серьезно повлиять на моральных дух ваших бойцов, поэтому даже в случае необходимости применения этого приема, следует позаботиться о скорейшей организации подмоги терпящим бедствие войскам.

...марши... звучат восхитительно и при этом улучшают восприятие игрового процесса.

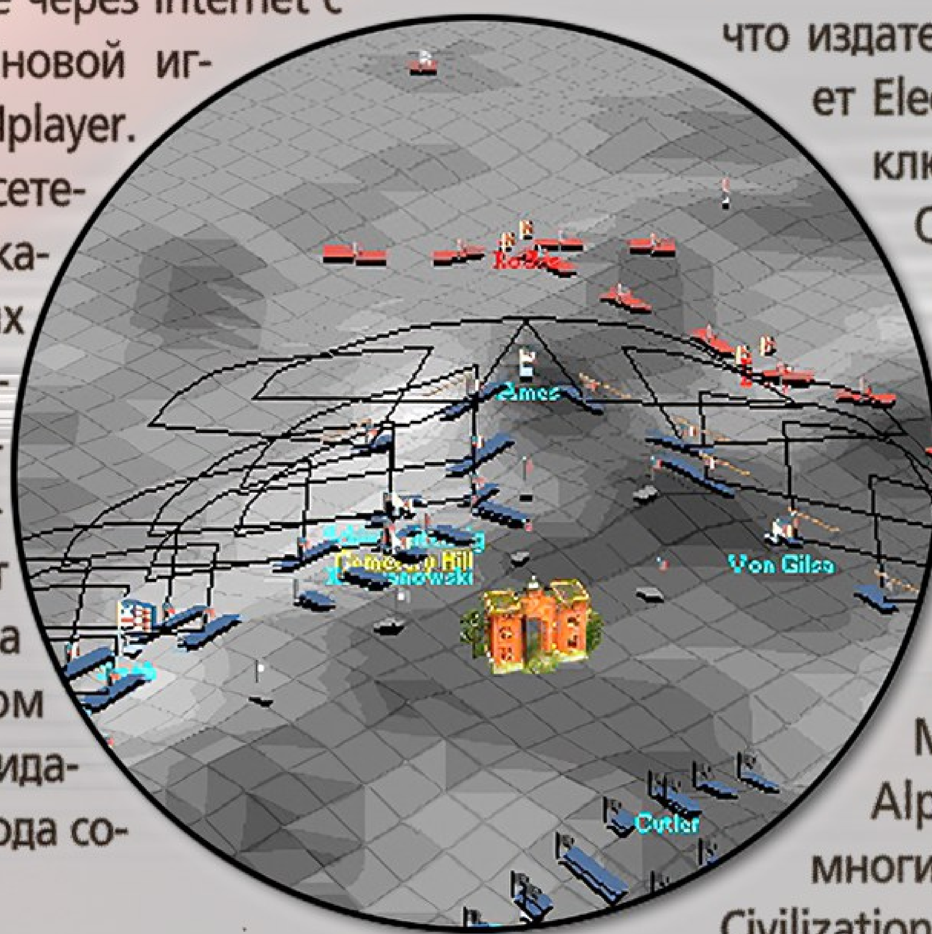




Графическое оформление игры можно смело назвать великолепным. Свободное масштабирование карты действительно серьезно помогает в процессе боя, так как иногда требуется детальное изучение обстановки под увеличением, а иногда больше важны военные действия в глобальных масштабах, происходящие одновременно по всему фронту. Трехмерные пейзажи также вызывают исключительно положительные эмоции, единственным недостатком здесь является небольшая техническая накладка, вызванная, видимо, необходимостью быстрой перерисовки всех сложных деталей ландшафта. Дело в том, что во время скроллинга по карте вся обстановка временно исчезает, остаются лишь зеленые холмы и войска, в то время как все детали территории возникают только после остановки движения «камеры». Но с этим можно смириться.

Особо хотелось бы отметить музыкальное сопровождение, которому создатели военных стратегий зачастую уделяют мало внимания. В **Gettysburg** же музыка великолепна, военные марши в исполнении хорошего оркестра звучат восхитительно и при этом улучшают восприятие игрового процесса. Немногие видеовставки, взятые, видимо, из каких-то фильмов о Гражданской войне, также помогают прочувствовать атмосферу игры.

В **Gettysburg** можно играть не только в одиночку, но и по сети. А также по модему или даже через Internet с помощью онлайновой игровой службы Mplayer. В принципе, в сетевой игре нет никаких особенных изюминок, однако фанаты wargame с удовольствием ощутят все преимущества битв в реальном времени без ожидания окончания хода соперника.



Единственным недостатком во всей этой великолепной игре является место действия. Далеко не всем нашим соотечественникам знакома история Гражданской войны в США и уж тем более битвы при Геттесбурге. Соответственно, и игра, повествующая с дикой исторической точностью об этих событиях, не может вызвать большого интереса даже в кругах российских почитателей wargame. Вот если бы Великая Отечественная, или хотя бы просто Отечественная 1812 года — тогда да. Но не доросли мы пока до уровня, когда привлекаем интерес такого мастера. Ничего, пока действительно стоит поиграть в **Gettysburg** и дожидаться такой же игры на базе более близких отечественному игроману событий.

По всей видимости, главной задачей Сида Мейера было не введение нового подвида военных стратегий, а скорее, показательный урок игровой индустрии, доказывающий, что стратегии не могут подразделяться на real-time и turn-based, что главное — в жанровом своеобразии, о котором многие разработчики уже начали забывать. Когда об игре Age of Empires, например, говорят, что она является Civilization, но в реальном времени, то это как раз то, что я имею в виду. Сида Мейера никто не упрекнет в отсутствии таланта или интересных идей. А сам он, скорее всего, вынесет из этого проекта идею о том, что хорошая графика и технические новшества не портят по-настоящему интересную игру, а только помогают делать ее еще более захватывающей. Для новичка игрового мира компании Firaxis старт дан очень сильный, об этом говорит и тот факт, что издателем игры выступает Electronic Arts, уже заключившая вместе с Origin эксклюзивный договор на издание всех игр компании. И думаю, этот шаг EA правилен как никогда, ведь следующая игра Сида Мейера называется Alpha Centauri (хотя многие уже окрестили ее Civilization 3) — новое слово в жанре стратегии (все же пошаговой) от лучшего в мире дизайнера компьютерных игр.

СИ

Николай ВОРОШИЛОВ

RIVEN

... если вы играли в Myst и он вам понравился, Riven очень стоит попробовать ...

Платформа: PC
Жанр: **приключение**
Издатель:
Red Orb Entertainment
Разработчик: **Cryo**
Компьютер: P-90, CD-ROM 4x, 16 Mb RAM, Windows 95



Картинка как была слайдом, так им и осталась, и очень редко она оживляется какими-то событиями.

Плюсы: Сюжет, достойный продолжения Myst'a.

Минусы: Технически все осталось на уровне 1993 года.

Резюме: Хороший сиквел, но не лучше своего предшественника.

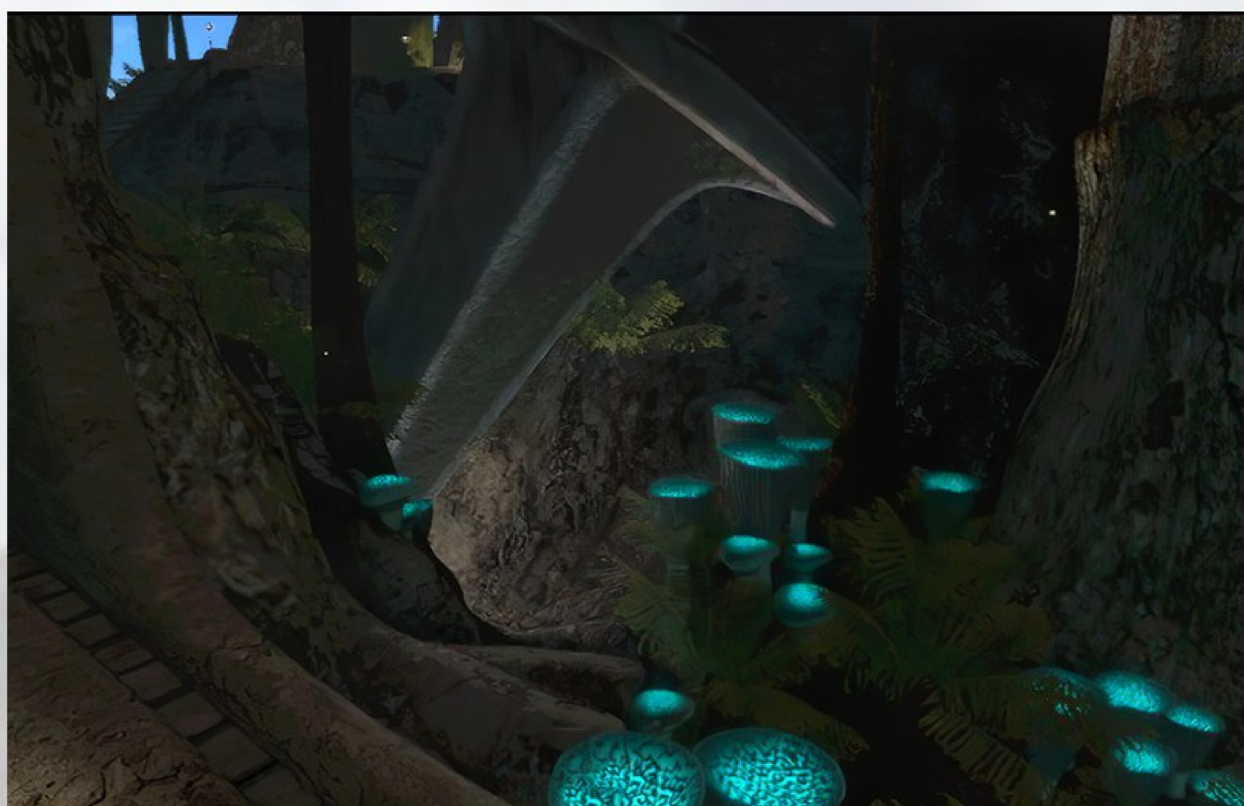
7



Наиболее точно суть этой игры определена в ее подзаголовке – a sequel to Myst, продолжение «Миста». Собственно, что еще сказать? Ну был «Мист». Теперь есть еще один «Мист», только называется он иначе.

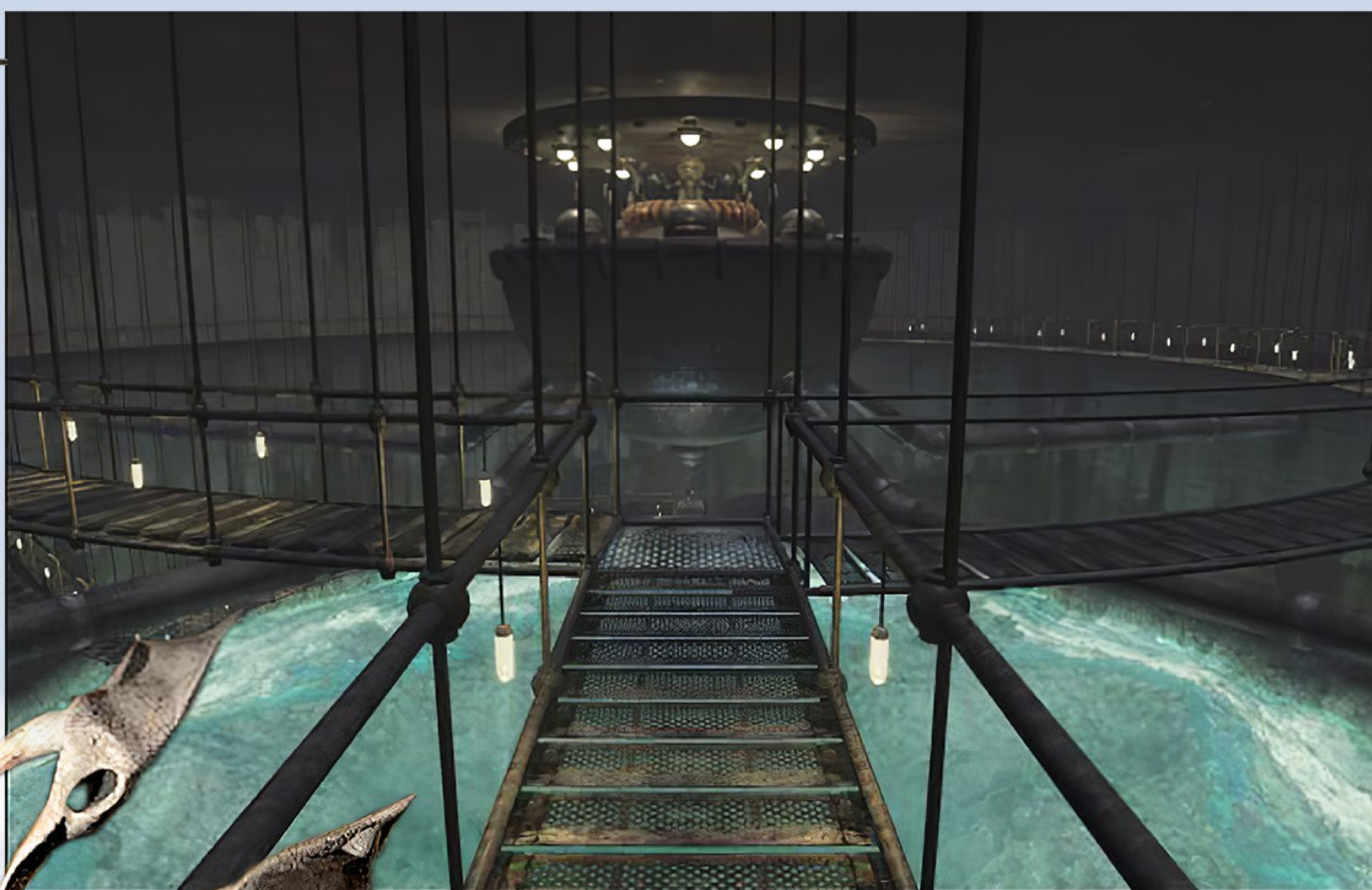
Если кто не знает, Myst был шедевром и до сих пор остается среди самых популярных игр, несмотря на свой солидный четырехлетний возраст. Мы тут в редакции поспорили малость, был ли Myst вообще игрой. Кое-кто утверждал, что не был. Правда, этот кое-кто редактирует раздел видеоигр, так что с него взятки гладки. Безусловно, переведение Myst'a на видеоприставку, лишенную столь удобного устройства ввода, как мышь, – это извращение и издевательство над покупателями.

Лично я считаю Myst одной из лучших игр всех времен и народов, хотя даже квестов можно назвать несколько еще лучших. И несмотря на то, что он не отвечал многим канонам жанра (в нем не было ни бездонного кармана, ни сколько-нибудь интерактивного общения с другими персонажами), он все же был игрой – игрой, где проверялось умение мыслить, замечать, запоминать или записывать и сопоставлять имеющиеся



данные. Все было выстроено в довольно стройную логическую цепочку, и по большому счету в результате получалось нечто вроде простого квеста. При этом игрок должен был любоваться прекрасно выполненными пейзажами, что он и делал.

Одна из характерных особенностей Myst'a, которую не удалось повторить ни в одном из плагиатов на него, – это полная нечеткость главного героя. Фактически им был именно игрок. Никакой исторической подоплеки, никакого характера, никакого объяснения, почему именно



на его долю выпали странные впечатления, в Myst не было. Поэтому, кстати, он пользовался такой популярностью у слабого пола, которому надоело быть Роджером Вилкой и заигрывать с девушками на далеких планетах. Аналогичных квестов, где бы не была определена фигура главного героя, на свете практически нет (исключение, пожалуй, составляют Labyrynth of Time, S.P.Q.R. и «Девятка», которая вообще Myst чистой воды, хоть и не плагиат).

Читатель вправе спросить, почему я столько говорю о Myst, когда речь идет о его сиквеле? А потому, что **Riven** – это то же самое. Чем занималась Cryo на протяжении четырех лет – таинственная загадка. Налицо просто вторая серия, которая вообще-то должна была появиться через полгода после первой, так как сколь бы крута трехмерная графика в ней ни была, но на четыре года рендерения она определенно не тянет.

Итак, сюжет. Лично для меня самым главным затыком в Myst был его конец, который никак не обозначается – просто спасенный создатель мира предлагает игроку «погулять по округе, осмотреться», так как у него пока дела. Вроде как при этом он намекает на то, что основная борьба с силами Зла еще предстоит... Но на самом деле все, это гамовер. Я это понял только после того, как прочитал солюшн.

Собственно, гулять и осматриваться по округе надо было в течение четырех лет, а теперь идти в магазин, покупать Riven и продолжать игру. Отец, Атрус, за это время наконец дописал свой манускрипт и готов с нами разговаривать. Ему нужно, чтобы мы спасли теперь его жену из рук злого деда Гены (этот дед действительно дед тем двум сыновьям Атруса, которые сидели в книгах в Myst'e и, соответственно, отец са-



мого Атруса) и засадить его (деда Гену) в книгу, как в свое время Атрус засадил туда своих сыновей. Как и в первой части, лично у меня встает вопрос, чем, собственно, Атрус их всех лучше – не правильнее ли было бы засадить в книгу его, а всех остальных отпустить гулять, но сюжет есть сюжет, так что вперед на новые острова, созданные на сей раз дедом Геной.

Мир деда Гены – это **Riven** и есть. Создал он его (как и все в этой безумной семейке) путем писания книги и представления в мысли. Название происходит от древнеанглийского глагола to



Дмитрий РЕЗНИКОВ





rive, что означает «разрывать». Состоит мир из разорванных островов, соединенных странными путями коммуникаций – от мостиков и мини-субмарин до загадочных летательных аппаратов. На всем на этом вам предстоит попутешествовать, решая различные задачки, пока, наконец, не настанет, собственно, конец (извините за каламбур).

Основное время вы потратите на выяснение, как куда попасть и как заставить работать разные агрегаты. В отличие от Myst'a, в **Riven** значительно менее четко прослеживаются некоторые логические цепочки. Не всегда понятно, почему поворот именно этого рычага привел к открытию двери где-то на другом конце острова. В Myst'e в таких случаях были какие-то общие знаки, надписи или еще что... Впрочем, тщательное ведение записей и исследование всех окрестностей всех островов приводит к решению большинства задач.

Важное отличие **Riven** от Myst заключается в том, что тут – о чудо! – есть разные живые люди вокруг. Правда, едва ли вам доведется их увидеть. Но все же налицо явные признаки жизни – детские игрушки, жилые помещения, следы, какие-то движения на горизонте...



И тем не менее, снова я о прогрессе. Если Myst справедливо считался одной из самых красивых и сильных с точки зрения графики игрушек своего времени, то **Riven** под такое определение точно никак не походит. Да, картинка побольше и фликов тоже есть некоторое количество. Да, теперь игра занимает пять компактов. Ну и что? Картинка как была слайдом, так им и осталась, и очень редко она оживляется какими-то событиями.

Между тем, сделана игра той же фирмой, которая не так давно продемонстрировала своим «Версалем», что она прекрасно знает, что такое нынешний уровень графики в квестах. Что надо пользоваться разными технологическими новинками и позволять осматриваться вокруг с относительной степенью свободы (не 3D, разумеется, но панорамные интерьеры и пейзажи). Аналогичные вещи демонстрировались еще раньше другой фирмой – Activision позволил игроку в Zork Nemesis смотреть хотя бы







вправо-влево как следует. Уж где-где, а в сиквеле Myst'a все мы вправе были ожидать чего-то аналогичного! Тем более от создателей «Версаля». Но нет. Облом-с.

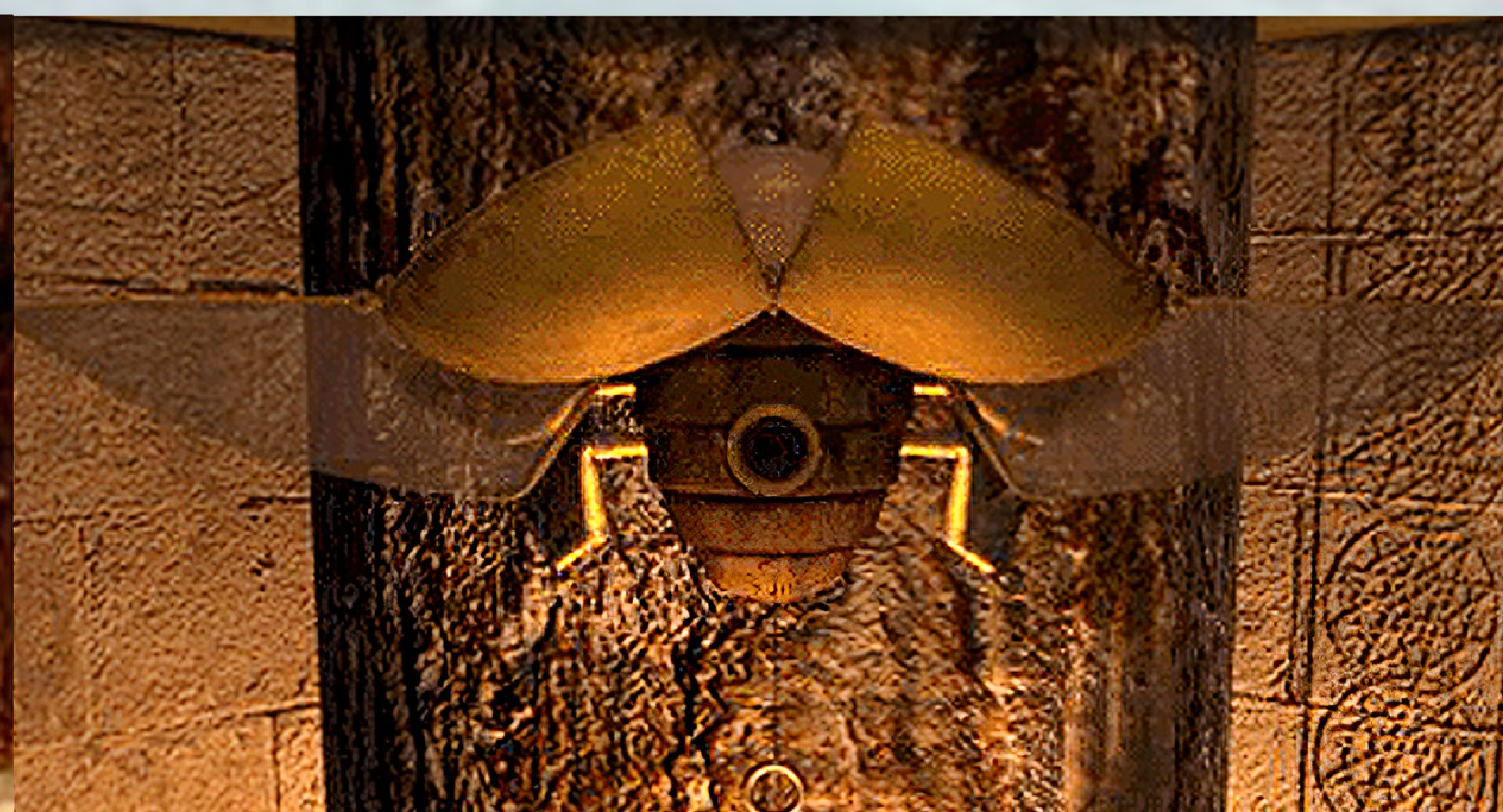
С сюжетом **Riven'a** тоже не все так гладко, как хотелось бы. Ну дались товарищам из Cryo эти Атрусы и Гены! Зачем держаться за ту же сюжетную линию? Почему не закинуть игрока в совсем другую книжку – не на острова, к примеру, а на планеты какие-нибудь, и сделать то же самое с точки зрения паззлов, но совсем на другую тему? А если спасение жены и победа над злым дедом планировалась авторами еще со времен «Миста», то я опять о своем: что они делали четыре-то года? Все уже забыли и про Атруса, и про его проблемы.

Если раньше Myst четко делился на пять квестов (по одному на каждый остров плюс один предварительный для открытия путей к этим островам), и проходить их можно было в любом порядке, то теперь квест один, а вот логики в прохождении его именно по тому пути, который предлагают авторы, немного. Если пользоваться солюшном, то прохождение всей игры занимает примерно часа четыре, а если им не пользоваться, то можно свернуть себе мозги в попытках что-либо найти на куче островов.

В общем, если вы играли в Myst и он вам понравился, Riven очень стоит попробовать – он вам наверняка тоже придется по душе. Однако если вы с «Мистом» еще не знакомы – начинайте с него. Поверьте, технически он совсем не многим хуже, а содержательно – лучше.

СИ





PAX IMPERIA 2

И почему только Blizzard бросил этот проект на произвол судьбы!

Платформа: **PC**
Жанр: галактическая RTS
Издатель: **THQ**
Разработчик: Heliotrope Studios
Требования к компьютеру: **совпадают с требованиями Win95**

Сейчас мы поведаем грустную историю о том, что может сделать слепое следование моде с хорошей идеей.

Давным–давно была на Макинтоше одна галактическая стратегическая игра. Называлась она **Pax Imperia** и была признана одной из лучших игр. Пару лет назад небезызвестный **Blizzard** решил подарить игрокам на **PC** римейк этого хита. Но в силу своих небольших размеров коллектив разработчиков был поставлен перед необходимостью отказаться от части начатых проектов. Он оставил себе **Diablo** и **StarCraft**, а вышеупомянутую игру продал компании **THQ**, которая ранее занималась только созданием игровых автоматов. Поначалу все было хорошо: работы шли полным ходом, был открыт сервер, на котором поклонники будущего шедевра могли оставить свои соображения по поводу организации игрового процесса. Картинки, которые были размещены в открытом доступе, внушали самые радужные надежды. Но где-то летом появилось пугающее сообщение: разработчики решили попробовать реализовать режим реального времени. Панические просьбы игровой общественности не делать этого были игнорированы, и теперь мы имеем жуткий гибрид **RTS** с типичной для пошаговой стратегии организацией игрового пространства. Ну за что нас так?!!

Окинем получившийся гибрид пристальным взглядом и попробуем разобраться: кому же он предназначен?

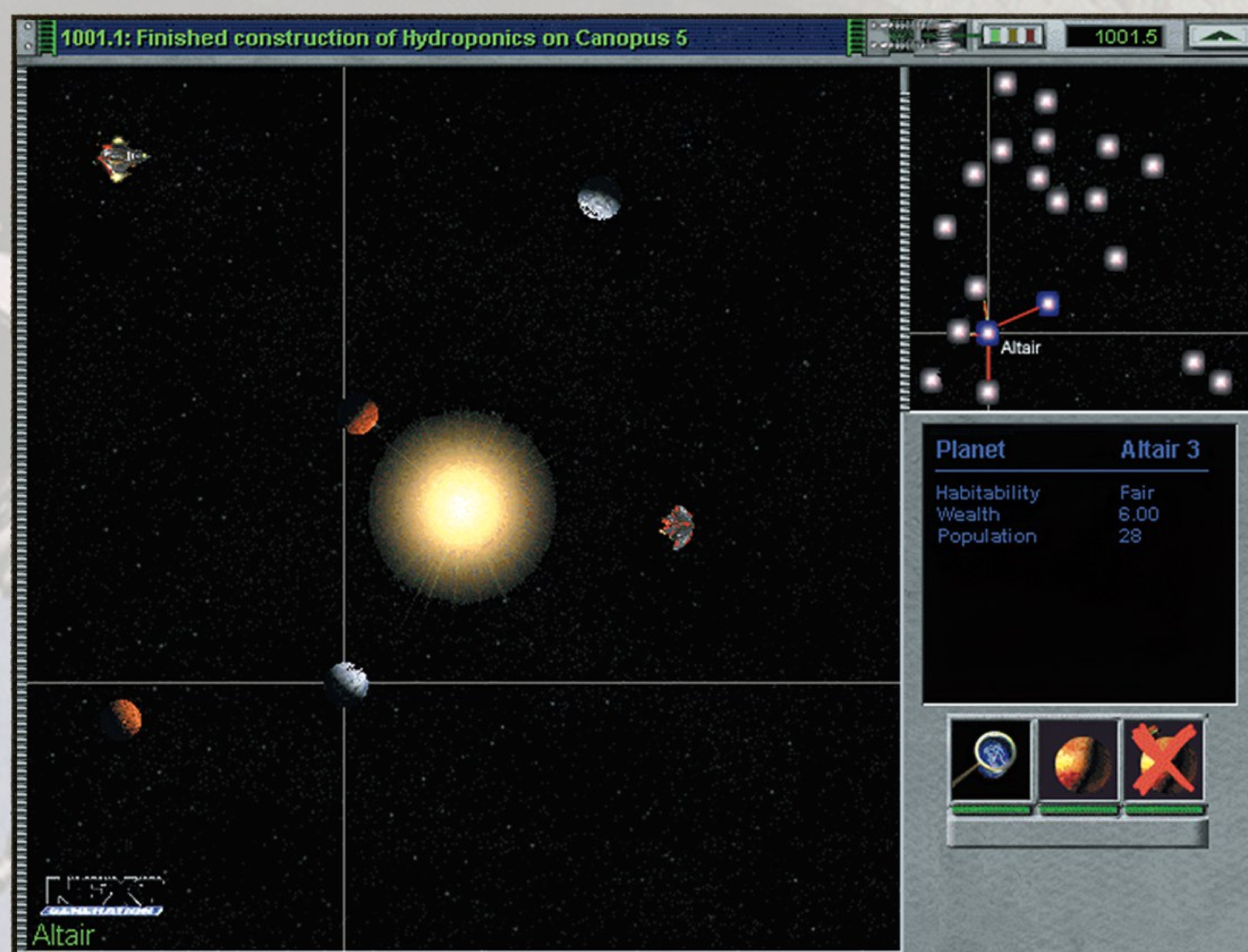


Сначала возникают прямые ассоциации с **Master of Orion II**. Сходство порой даже вызывает мысли о плагиате. Вы выбираете размеры галактики, число оппонентов, расу, за которую будете играть. В случае отсутствия подходящей можно создать свою собственную с уникальным набором характеристик, которых имеется не один десяток. Затем начинается собственно игра. На старте у вас одна полностью заселенная и застроенная планета и три корабля - скаут для рекогносцировки и пара транспортов для колонизации. Звездные системы соединены между собой некими пространственными туннелями, поэтому свободных полетов нет — попасть можно только в связанные между собой точки. Само собой, это облегчает оборону, так как достаточно удерживать только периферию и узловые точки для подстраховки.

Экономическая модель традиционна. Ваша империя живет за счет налогов с населения, деньги расходуются на науку, строительство и содержание флота. На каждой планете можно возводить большое количество строений, увеличивающих ее научный, производственный и финансовый потенциал. Наука очень обширна (более трехсот открытий) и разделена на пять основных категорий: оружие, электронные средства, двигатели, наземные и космические сооружения. Прекрасно выполнено конструирование кораблей: вы не только можете выбрать для посудины корпус и наполнить его разными устройствами, но и распределить оружие по секторам обстрела. Получающиеся после вдумчивого проектирования unit'ы обладают четко выраженной специализацией и очень хорошо дополняют друг друга в бою. Большую помощь при обороне планет вам окажут разнообразные полезные космические обьекты – минные поля, ракетные базы, боевые станции. Существует развитая дипломатия, при помощи которой можно заключать торговые, исследовательские и военные союзы. Обмену подлежит все — знания, деньги, корабли и даже целые планеты. Для помощи в огромной хозяйственной, научной и дипломатической деятельности существуют компьютерные управляющие, которые могут принимать на себя часть ваших забот. Ничто не мешает создать огромную мощную империю и испытать ее силы в борьбе с многочисленными врагами.

Не правда ли, круто? Казалось бы, о чем еще должен мечтать истомленный долгим отсутствием достойных вещей поклонник пошаговых космических стратегий с эпическим размахом?

А теперь перейдем к тому, что есть на самом деле. Не думайте, все вышенаписанное на самом деле имеет место быть, но... Пресловутый **real-time** совершенно неуместен в подобных играх. Время идет постоянно, в каком бы меню вы ни находились и чем бы ни занимались. Представьте себе — вы прикидываете, как лучше оснастить очередной боевой ко-



Плюсы:
Обширные возможности и прекрасная графика

Минусы:
Неудачно организованный игровой процесс

Резюме:
Среднего качества продукт, непонятно для кого предназначенный

6

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

PAX IMPERIA 2

рабль. Тут вам заявляют, что сделано научное открытие. Можно проигнорировать это сообщение, благо в научном подразделении есть достаточно грамотный управляющий. Не всегда его мнение совпадает с вашим, но это не так страшно. Скрепя сердце, продолжаем конструирование. Тут с сообщением о новой инициативе ваших союзников вылезает глава дипломатов. Решаем проблему и снова возвращаемся к многострадальному кораблю. И тут-то вас и достает истошный вопль о том, что на одну из ваших флотилий совершено нападение. Лихорадочно находим это место (ладно если одно, а ведь их может быть и три одновременно) и начинаем то, ради чего мы отстраивали нашу империю — непримиримую битву с подлым врагом. Тут выясняется, что практически невозможно принять деятельное участие в управлении флотом — кораблей много, по внешнему виду суда одного класса ничем кроме названий не отличаются, какое оружие на них установлено, вы плохо помните. Сражение быстро превращается в свалку, разобрать которую нельзя из-за невозможности хоть как-то притормозить. Оценить эффективность действия разных устройств очень тяжело. Можно, конечно, бросить все на компьютер, но уж он-то науправляет.





Из-за слишком высокого темпа практически не остается времени на внимательное изучение открытий. Кончилось все тем, что на планетарные сооружения мы просто перестали обращать внимание — компьютер сам их открывает, сам и строит все подряд. Времени нет и насморка нет! Да и сделать в планетарном меню практически ничего нельзя — даже выбрать очередность строительства можно только с помощью заранее созданных списков.

Игровые возможности крайне куцые, причем будь их больше, они все равно остались бы невостребованными. За перемещениями врага можно следить только с помощью общей карты, делать это желательно непрерывно. Но из этого места невозможна никакая другая деятельность. Остается только бросить все на самотек, отвлекаясь лишь на колонизацию новых миров, создание боевого флота и сражения. Основная масса экономики и науки проходит мимо нас, только время от времени можно полюбоваться на плоды. И это, по-вашему, стратегия? Возникает сильное желание все бросить и смотреть на деятельность нашего кремниевого оппонента, который чудно сам с собой играет.

Вернемся к вопросу, для кого же создана наша игра. У настоящего поклонника больших пошаговых стратегий она вызовет только глухое раздражение: у него отняли возможность вдумчивого развития с постоянной оценкой эффективности своей деятельности. Она просто невозможна. Стоило придумывать несколько десятков наземных строений, если некогда не только прочитать их характеристики, но даже нельзя посмотреть, какие из них уже построены на планете и как они сказались на ее продуктивности. Бой же способен привести настоящего стратега в тихую ярость — когда корабли без команды срываются с места и бросаются на минное поле, чувства так и кипят. Для любителя **RTS** в этой игре тоже не все хорошо: бой может и не — плох, но выглядит серо, а вся эта хозяйственная деятельность жутко ненаглядна и отвлекает от главного — перемалывания вражеских войск. Попытка угодить всем привела к воистину печальному результату.

И почему только **Blizzard** бросил этот проект на произвол судьбы!

СИ



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

BLADE RUNNER

... весьма необычная и интересная игрушка, которая, возможно, положит начало новому жанру ...

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Virgin Interactive
Разработчик:
Westwood Studios
Компьютер: **P-90, CD-ROM 4x, 16 Mb RAM, Windows 95**



Кстати, в игре вы сможете поучаствовать или пронаблюдать некоторые события из фильма, оставшиеся там, за кадром.

Плюсы: Свежая идея, сильное сюжетное ветвление, графика.

Минусы: Некоторая непродуманность диалогов.

Ремюме: Интересная и оригинальная игра. **9**

Помните, в свое время, на заре перестройки и видеосалонного бума был весьма популярен фильм под названием «Бегущий по лезвию бритвы»? Про то, как смелый мужик Гаррисон Форд отлавливал плохих и злых андроидов-репликантов, пытавшихся завладеть человечеством или что-то в этом роде. Со стрельбой, спецэффектами на высоком для 80-х годов уровне, фантастикой, любовной интрижкой, драмой андроида, не знавшего о своей искусственной сущности, и дракой на крыше. Если говорить честно, то художественный уровень фильма оставлял немало желать, но, тем не менее, на нем воспитано целое поколение, фильм этот считается культовым и эпохальным и до сих пор вспоминается многими с ностальгической слезой.

Среди таковых – Westwood, которая, как показывают события последнего времени, способна не только жевать и пережевывать одну и ту же C&C'шную затею. Этой команде удалось выиграть права на создание игры по киношному блокбастеру. Было это не так уж и просто, так как претендентов на звучный лейбл было немало с самыми разными затеями – от квеста на тему до 3D-action сиквела с истреблением новых полчищ репликантов. Команда из Westwood'а тоже долго думала, что бы такое сотворить на основе «Бегущего». Повторять сюжет фильма не хотелось, да и было желание сделать нечто в достаточной мере необычное и дающее игроку свободу передвижений и действий. Сиквел никого не прельщал по умолчанию. Была идея сделать нечто, что бы сюжетно предшествовало фильму, но тогда игра должна была бы заканчиваться некоей душевной драмой главного героя, после которой он запил и если и оказывался вне кабака, то обычно не по своей воле и не своим ходом – именно так начинается фильм, если кто не помнит. А может, все это одни веествудовские разговоры, а необычность сюжета объясняется тем, что Гаррисон Форд отказался в игрушке участвовать. Этого мы не знаем.

В любом случае, события в игре разворачиваются параллельно событиям в фильме. Вам предлагается влезть в шкуру другого охотника за синтетическими людьми с далеких спутников. Напомню, что эти самые андроиды-репликанты модели Нексус 6 были разра-



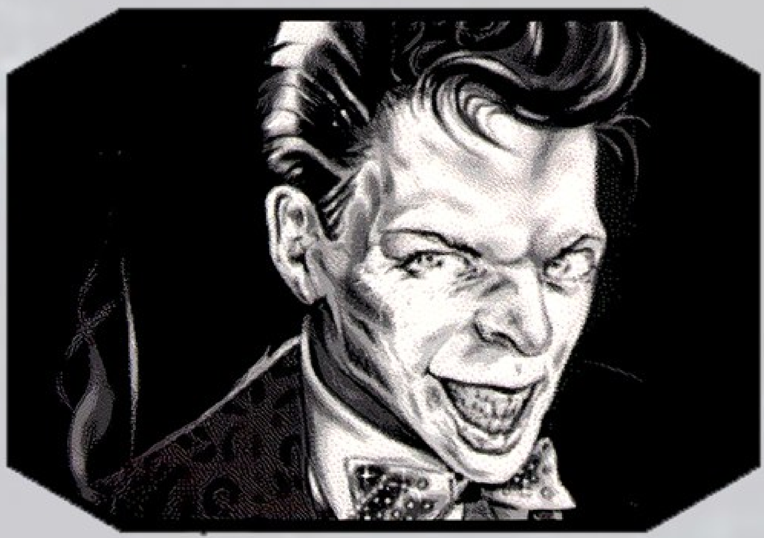
ботаны корпорацией Тирелл (пишется так же, как команда в Формуле-1, но общего ничего не имеет, так как во времена снятия фильма таковой на спортивном небосклоне еще не было) для работы в опасных условиях в шахтах на далеких астероидах. Эти механические люди были сделаны на славу: со способностями точно имитировать человеческую мимику, эмоции и прочие дела, да так, что отличить репликатора от настоящего человека едва ли можно даже с помощью специальных приборов – они часто ошибаются, и помочь может только опыт и чутье охотника. А андроиды имеют причины быть недовольными своей судьбой и ненавидеть все человечество в целях безопасности им встроило специальные чипы, ограничивающие время жизненного цикла, после которого требуется техосмотр, четырьмя годами. Андроиды ищут способа от этого избавиться. В игре по сюжету группа репликаторов захватывает космический корабль, убивает пассажиров, разрывает их железными руками на куски и выбрасывает за борт, и все это – по дороге к Земле, где никто ничего не замечает, так как кровь уже смыта, а репликаторы ловко прикинулись людьми.



Чтобы бороться с механическим отродьем, в полиции создается специальное подразделение «Бегущих по лезвию бритвы» – профессиональных

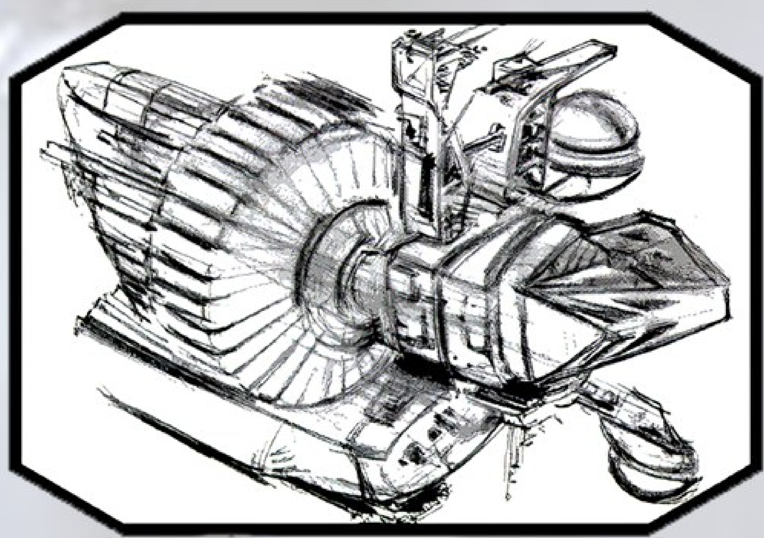


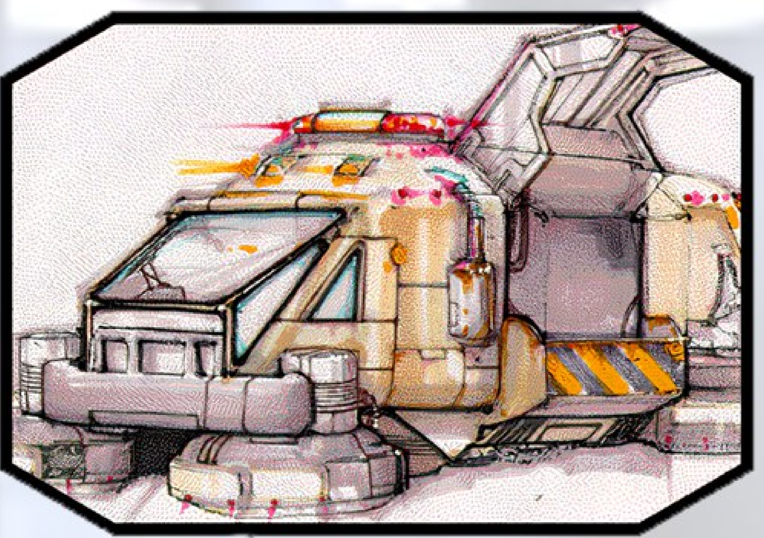


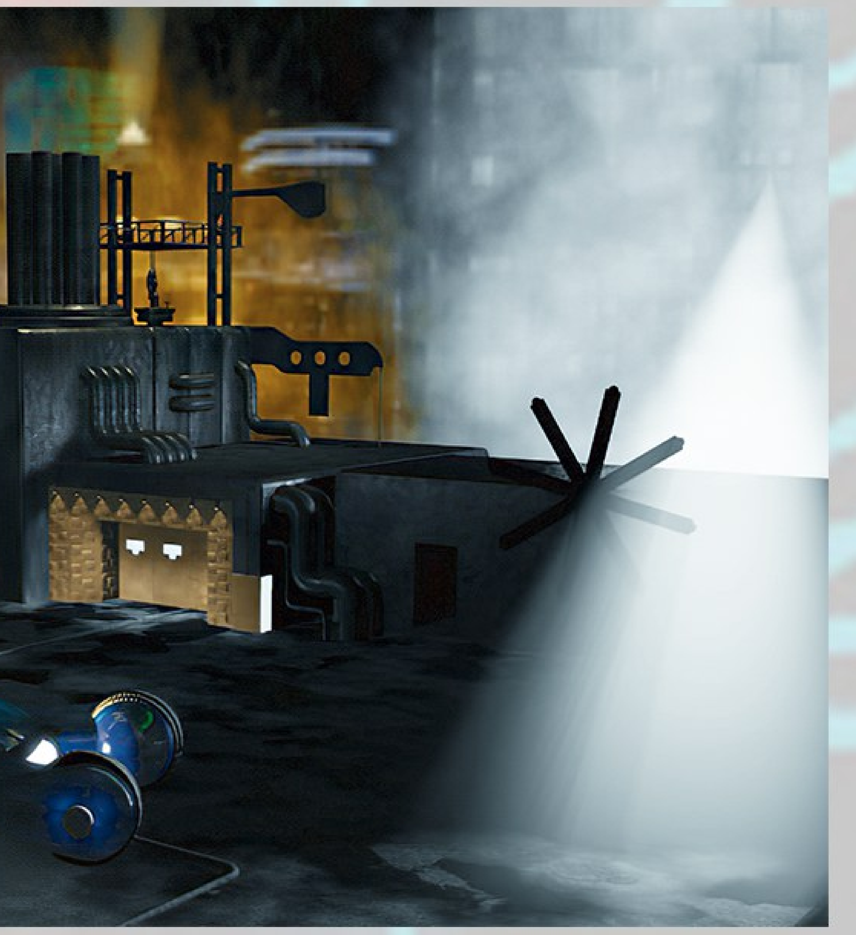














убийц, призванных вычислять и ликвидировать репликаторов. Прозвище про бритву людям этим дано неспроста: если паче чаяния они ошибутся и убьют настоящего человека, то на них будут распространяться соответствующие статьи закона и вся строгость правосудия.

Итак, вы – молодой человек в галстуке и с пистолетом и зовут вас Рэй МакКой. Ваша задача – вычислить врагов и всех нейтрализовать. Вычисление производится путем общения с разными персонажами игры, сопоставлением данных, свидетельских показаний, изучения следов на местах преступлений, рассматривания фотографий. Прежде чем нейтрализовать врага, надо быть твердо уверенным в своей правоте – иначе тюрьма.

Однако это только цветочки. Ягодки идут дальше и заключаются в сюжетном многообразии игры, которое должно позволить переигрывать ее заново не один раз. Во-первых, вы можете с самого начала избрать одну из трех моделей поведения – честного парня с пушкой, эдакого человека в черном, призванного избавить мир от отбросов, парня сомневающегося, который хотя и служит в полиции, но все же не уверен в том, что андроиды такие уж плохие, и подумывает, что вообще-то они имеют право на существование, и, наконец, собственно андроида-репликатора, ведущего борьбу за существование. Соответственно, в зависимости от избранной позиции, вы либо будете всех обнаруженных искусственных людей ликвидировать, либо думать, как им незаметно помочь, либо, напротив, вести отстрел всего угрожающего существованию механической культуры.

Тройственность поведения – полбеды. Дело в том, что кто именно в данной конкретной игре андроид, а кто человек, определяет рандомайзер на старте. Поэтому тот рубаха-парень, который в одной партии был вашим лучшим другом и информатором, в следующей оказывается злым репликаторовым шпионом, который коварно вас обманывает и затаскивает в ловушку...

Хитрость еще и в том, что в игре события идут в реальном времени и, соответственно, происходят одновременно. И пока вы тут общаетесь с какой-то пьяной проституткой, которой кажется, что она что-то видела, но она не помнит, что именно, в соседнем квартале злой репликатор насилует бедную человечью старушку. Или, наоборот, при другой вашей ориентированности злой полицейский, садист и шовинист, переодевшись беспомощной старушкой, подстраивает засаду честному и доброму андроиду, прося его помочь перейти улицу.

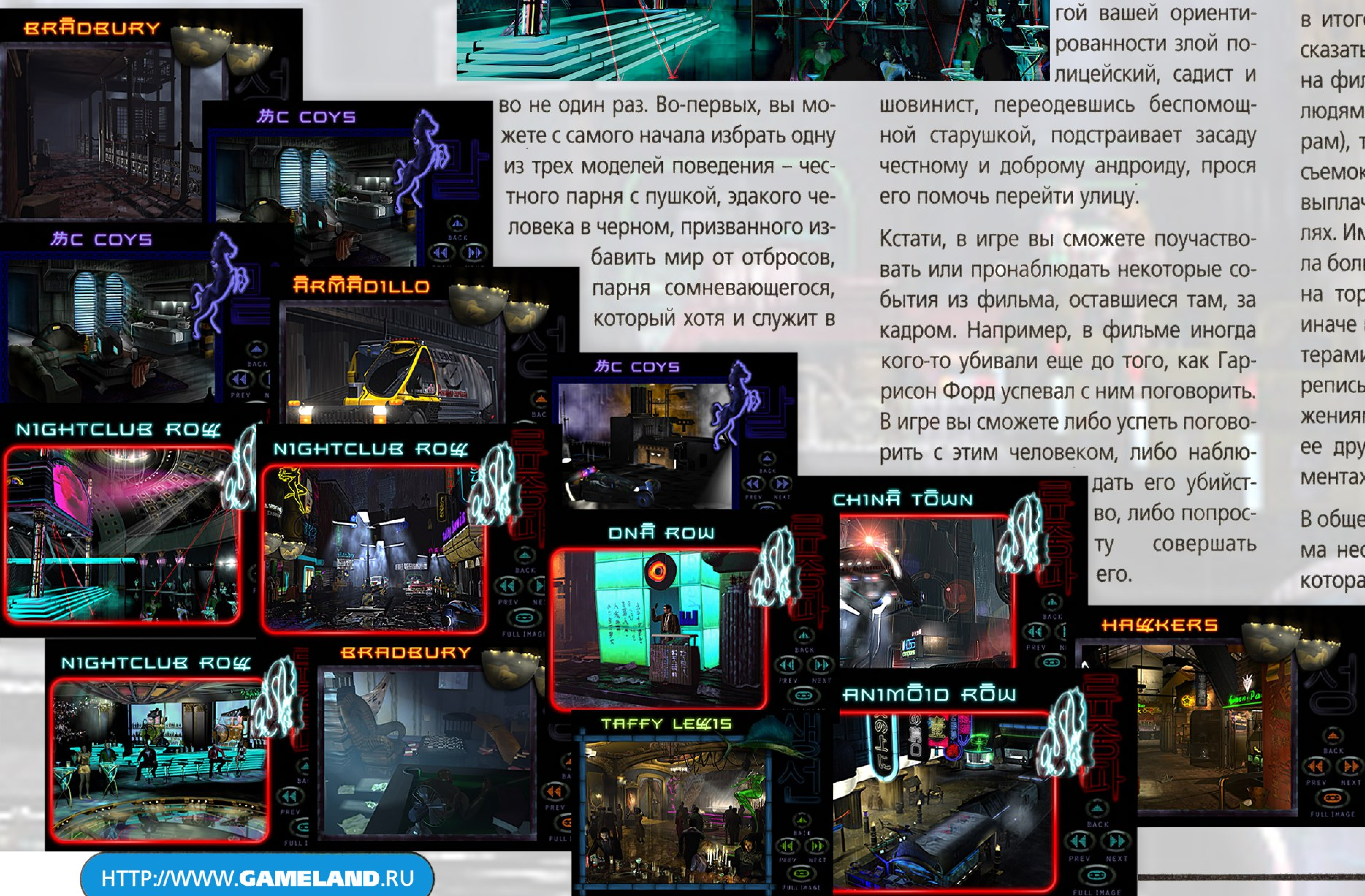
Кстати, в игре вы сможете поучаствовать или пронаблюдать некоторые события из фильма, оставшиеся там, за кадром. Например, в фильме иногда кого-то убивали еще до того, как Гаррисон Форд успевал с ним поговорить. В игре вы сможете либо успеть поговорить с этим человеком, либо наблюдать его убийство, либо попросту совершать его.

В сборе данных вам помогает умная машинка под названием KIA. Это устройство запоминает все ваши диалоги и приходящие вам сообщения, данные и наблюдения, позволяя впоследствии быстро найти всю имеющуюся информацию по нужному вопросу, набрав ключевое слово или просто покопавшись в достаточно удобно выстроенном архиве. Этот же компьютер анализирует данные, иногда предлагая разные варианты действий. Помимо него в игре фигурирует еще пара странных приборов, но они менее примечательны и полезны.

Любопытно, что в игре снялись почти все актеры из фильма, кроме Форда, разумеется, хотя вы ни разу не увидите ни одного живого лица ни в видеовставках, ни в самом действе. Дело в том, что актеров «оцифровывали» и делали трехмерные фигурки по их образу и подобию, добавляя сверху живой голос. Не все и не сразу согласились на такое издевательство над собой, но в итоге работа была сделана и, надо сказать, весьма неплохо. Кстати, права на фильм принадлежат очень многим людям (в том числе почти всем актерам), так как в свое время под конец сьемок закончился бюджет и гонорары выплачивали паями в будущих прибылях. Именно поэтому у Westwood'а была большая морока по получению прав на торговую марку, но зато так или иначе пришлось общаться со всеми актерами. А вот музыку пришлось всю переписывать по копирайтовым соображениям, правда, ту же самую, но играл ее другой человек на других инструментах.

В общем и целом, **Blade Runner** – весьма необычная и интересная игрушка, которая, возможно, положит начало новому жанру «многоразовых» ролевых игр. В любом случае отрадно, что Westwood снова взялась за дело, а не за обсасывание давно сьеденной конфетки real-time стратегии.

СИ



Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

... после одной из игр от EA с индексом 98 вам едва ли захочется пробовать что-то другое ...

Платформа: PC
Жанр: **спортивная игра**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: **Core**
Компьютер: Pentium90, CD-ROM 4x, 16 Mb RAM, Windows 95

Плюсы: Графика, реализм

Минусы: Некоторый перебор с количеством сборных команд, отсутствие команд российского чемпионата

Резюме: Лучший футбольный симулятор

9

Спортивные симуляторы, выпускаемые под маркой EA Sports, давно уже являются эдаким эталоном жанра, на который надо равняться всем конкурентам, однако серия 98 года поднимает планку настолько высоко, что многим из этих конкурентов придется переквалифицироваться и заняться чем-нибудь другим. Потому что после одной из игр от EA с индексом 98 вам едва ли захочется пробовать что-то другое, да и не думаю я, что что-то другое аналогичного качества вообще можно будет найти в ближайшее время на рынке.



И дело тут не в графике, которая сделала очередной огромный шаг вперед. Дело в самой игре. FIFA Soccer всегда был лучшим футбольным симулятором на свете, но это все же была игра на тему футбола – некоторое компьютерное соревнование, чем-то его напоминающее и имеющее похожие правила. Реализм самой игры, с запросто забиваемыми голами от центра поля, счетом 16:7 при длине тайма в 10 минут и автоголами, которые вратарь, в принципе, ловить не желает, потому что по правилам может играть только ногой, если мяч послан своим, оставлял желать лучшего. Что не мешало часами сиживать за компьютером (или видеоприставкой), особенно когда представлялся случай сыграть с кем-нибудь.



И если до сих пор движение EA Sports в сторону реализма было медленным и скрипучим, то в последний год произошел качественный скачок. Большой счет, конечно, по-прежнему реален, особенно если сыграть сборной Германии с Мальдивскими островами, но поведение самих футболистов на поле значительно больше напоминает настоящий футбол (однако бить в сторону своих ворот все равно не рекомендуется).

Правда, соответственно возросла и сложность управления происходящим на поле. И потому, возможно, кому-то все это покажется слишком сложным и непонятным. Особенно, честно говоря, огорчает то, что кнопки управления, задаваемые по умолчанию, имеют разные функции в разных играх от EA Sports. В результате, навострившись наконец играть хорошо в хоккей (NHL 98) на четырехкнопочном джойстике, в футболе вы постоянно будете дубасить по воротам с середины поля, по привычке нажимая не ту кнопку. А возможности вручную настроить кнопки в **FIFA 98** нет.



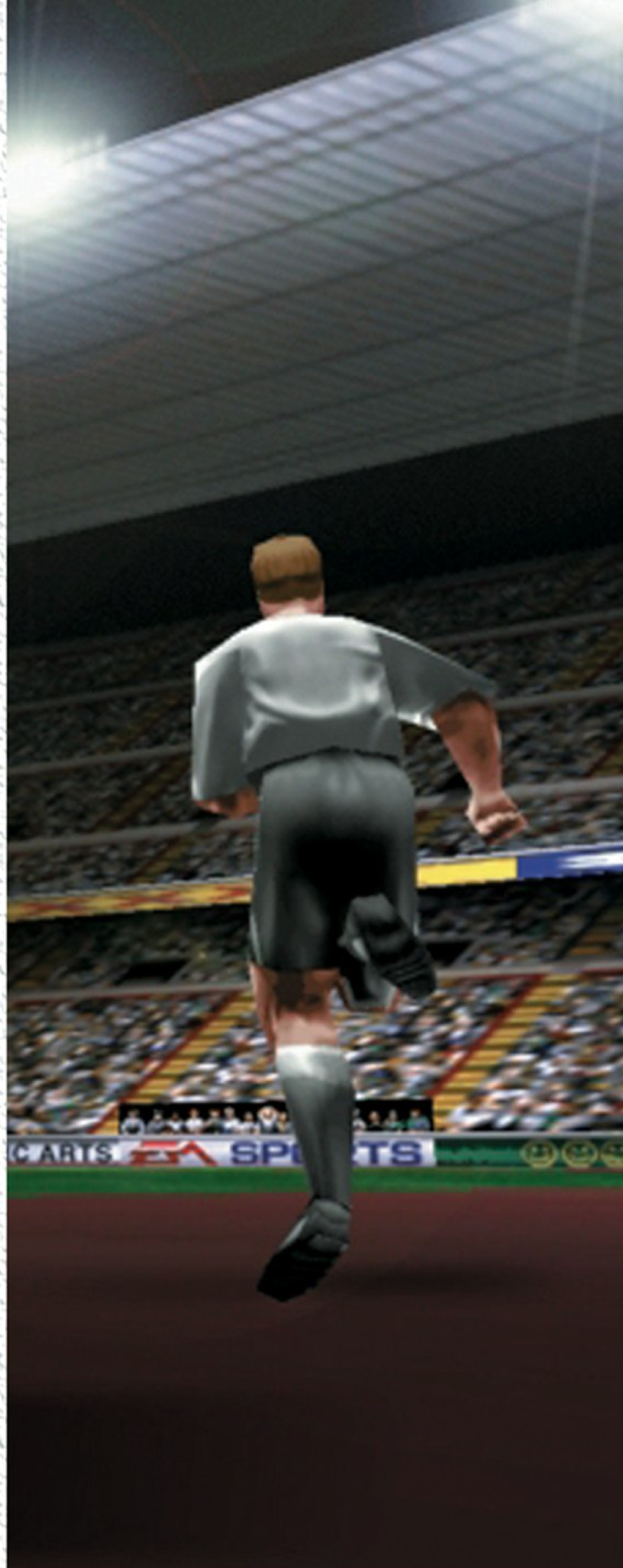


Итак, о самой игре. Как видно из названия, приурочена она, как и следовало ожидать, к чемпионату мира во Франции. Собственно, эта приуроченность выражается только в названии и в некоторых заставках. Ничего больше от грядущего знаменательного события в игре нет – сборные тут представлены всех существующих на свете стран, а стадионы, на которых проходят матчи, разбросаны по всему миру, и из французских есть только один.

Вообще идея делать разные стадионы и давать игроку возможность выбрать любой достаточно интересна и необычна. Не радует, впрочем, то, что в **FIFA 98** эти стадионы не соответствуют реальности. Просто можно сыграть, например, на некоем стадионе в Испании или в Англии. Однако это будут не знаменитые Ноу Кампф в Барселоне или манчестерский стадион, а нечто безымянное в столицах этих стран. Да и вообще, уж коль речь идет о чемпионате во Франции, было бы, пожалуй, куда интереснее поиграть на тех площадках, где он сам будет происходить, а не в Тринидаде и Тобаго (стадиончик, кстати, очень похож на московский «Локомотив», только стоит на берегу океана).

Впрочем, критикой займемся позже, а пока достоинства. В **FIFA 98** представлено небывалое число команд. Это 172 сборные разных дальних стран и 193 команды из национальных чемпионатов некоторых из них. Причем очень радует чуткость авторов в EA к происходящим в мире политическим событиям. Например, в **FIFA 98** есть даже сборная недавно провозглашенной демократической республики Конго (не путать с Конго)! Не совсем, правда, понятно, откуда известно, насколько эта сборная сильна. Согласитесь, приятно поиграть Камбоджи с Барбадосом – такие мат-





Фигуры футболистов и судьи сделаны очень подробно.





чи не каждый день случаются...

Графика, разумеется, просто поражает воображение. Такое ощущение, что Electronic Arts как-то умудрилась обмануть небезызвестную операционную систему и заставить ее работать по-человечески. Все летает, как песня, при том, что фигуры футболистов и судьи сделаны очень подробно из большого количества полигонов (это вам не Quake какой), стадионы огромны размером и выполнены тоже весьма подробно и с любовью, учитываются всякие разные погодные условия (включая дождь) и время дня, а также грамотно и красиво сделаны тени от бегающих по полю мужиков (в том числе многочисленные при искусственном освещении). Правда, иногда с тенями происходят разные странные накладки, но это простительно, и происходят они обычно в момент ухода игроков с поля.

Радует то, как ведут себя на поле игроки. Бросая из-за боковой, они могут разбегаться и бросать далеко (если вы их попросите, разумеется). Падают они всегда по-разному и соответственно тому, что с ними сделали (то есть если хватать соперника за майку, он не будет взлетать на метр в воздух, как будто ему дали сильного пинка). Вратарь тоже действует весьма грамотно, хотя по-прежнему любит повыпендриваться и ловить мячи, катящиеся с другой половины поля со скоростью три метра в минуту в красивом броске. Достаточно интересно реализуются угловые: отныне они стали опасны не только для вас, но и для соперника. Наконец, несколько грамотнее действуют судьи и не стращают всех без смысла красными карточками, а показывают их только тогда, когда произошел фол последней надежды (хотя само понятие о последней надежде у вас и у судьи может быть разным). Кстати, судьи перестали наконец сигнализировать конец тайма в тот момент, когда мяч после удара летит в пустые ворота.

В общем, ясно одно: **FIFA Road To World Cup 98** – однозначно лучший на данный момент футбольный симулятор, и является обязательным для всех, кто понимает, чем так замечательны спортивные игрушки. Впрочем, даже те, кто до сих пор этого не понимал, возможно, изменят свою точку зрения после 98-й серии от EA. Уяснив это, перейдем к тому, что, будем надеяться, исправится к серии 99-й.

Во-первых, хотя я не большой фанат российского футбола, все же как-то обидно, что, скажем так, не самый отстойный в мире чемпионат России в **FIFA 98** отсутствует напрочь. Зато есть чемпионат Малайзии... Оно, конечно, понятно, что едва ли какому голландцу было бы интересно участвовать в матче «Жемчужина» – «Шинник», но во-первых, даже «Шинник», пожалуй, пусть и коряво, но уделал бы сборную Антиквы или Бар-



бадоса, а во-вторых, я думаю, что и испанцы, и голландцы, и много кто еще с удовольствием поиграли бы со «Спартаком» или «Динамо» Киев. Да и вообще у нас в России был бы праздник – поиграть «Шинником», это когда ж еще такая возможность представится... В любом случае, странно,

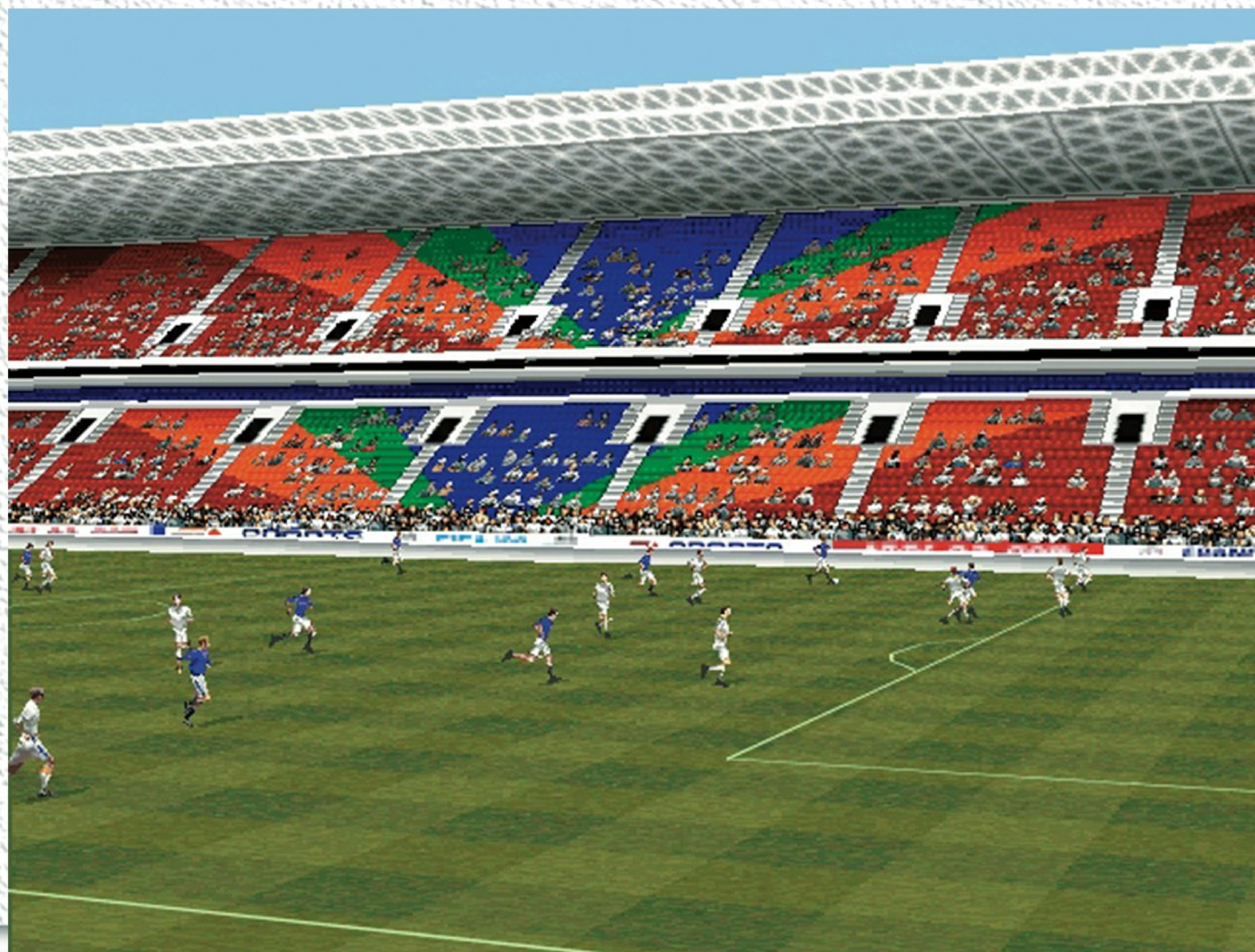


что FIFA Soccer по-прежнему игнорирует всякие разные европейские клубные кубки, хотя и дает возможность поиграть за германские, например, команды, включая всякие «Шальке 04».

Во-вторых, очень давно лично я жду появления футбольного симулятора, где можно было бы в качестве опции всю игру быть одним игроком, пусть и без мяча, но и без постоянных переключений...

В-третьих, создается ощущение некоторого перебора по количеству команд. Похоже, авторы просто включили в список все страны, взятые из географического атласа, вне зависимости от того, знают ли их жители вообще, что такое футбол, да и наберется ли их (жителей) на полную команду... И уж во всяком случае, EA не могла знать о том, насколько эти сборные сильны.

В общем, хотелось бы, чтобы к **FIFA 98** вышло какое-нибудь дополнение, которое бы в точности имитировало условия предстоящего чемпионата - пусть и без России, но все равно интересно. А за Барбадос пусть любители играют. **СИ**



WING COMMANDER: PROPHECY

Prophecy — это не пятый Wing. Это новое слово, новая история, новая трилогия, новая графика, новый игровой процесс.

Платформа: **PC**
Жанр: Космический симулятор
Издатель: **Electronic Arts**
Разработчик: Origin
Локализация: **Софт Клаб**
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 Mb RAM, 6x CD-ROM или DVD-ROM, рекомендуется трехмерный акселератор, Win'95

Поздний-поздний вечер. За окном идет снег, потому что наступила зима. Пожухшая уже листва на деревьях будто впитывает белизну садящихся на нее хлопьев. Это за окном. А в комнате, часто-часто освещающейся всплесками света, погашен свет, но все же эти вспышки не прекращаются. Нет, это не телевизор и не световой тир. Это компьютер... нет, Компьютер... нет, КОМПЬЮТЕР! работает в темной комнате. Идет **1991** год, и на фоне бурных перемен в стране появились первые представители странного племени Системных Блоков, поначалу только XT, соразмерно смешанными на рынке с тормозящими «Искрами», в которых моторчик родного болгарского десятимегабайтного винчестера для запуска необходимо подпихнуть отверткой во время бесконечного тестирования всех 640 Кб оперативной памяти; ну а потом уже верх совершенства — машины класса AT (это как «Люкс»), все поголовно в тайваньских белых Baby-корпусах. Эти наиболее привилегированы. На них идет Wing Commander. А на других только «Принц».





Внимание!

Electronic Arts наносит мощный удар по пиратству!

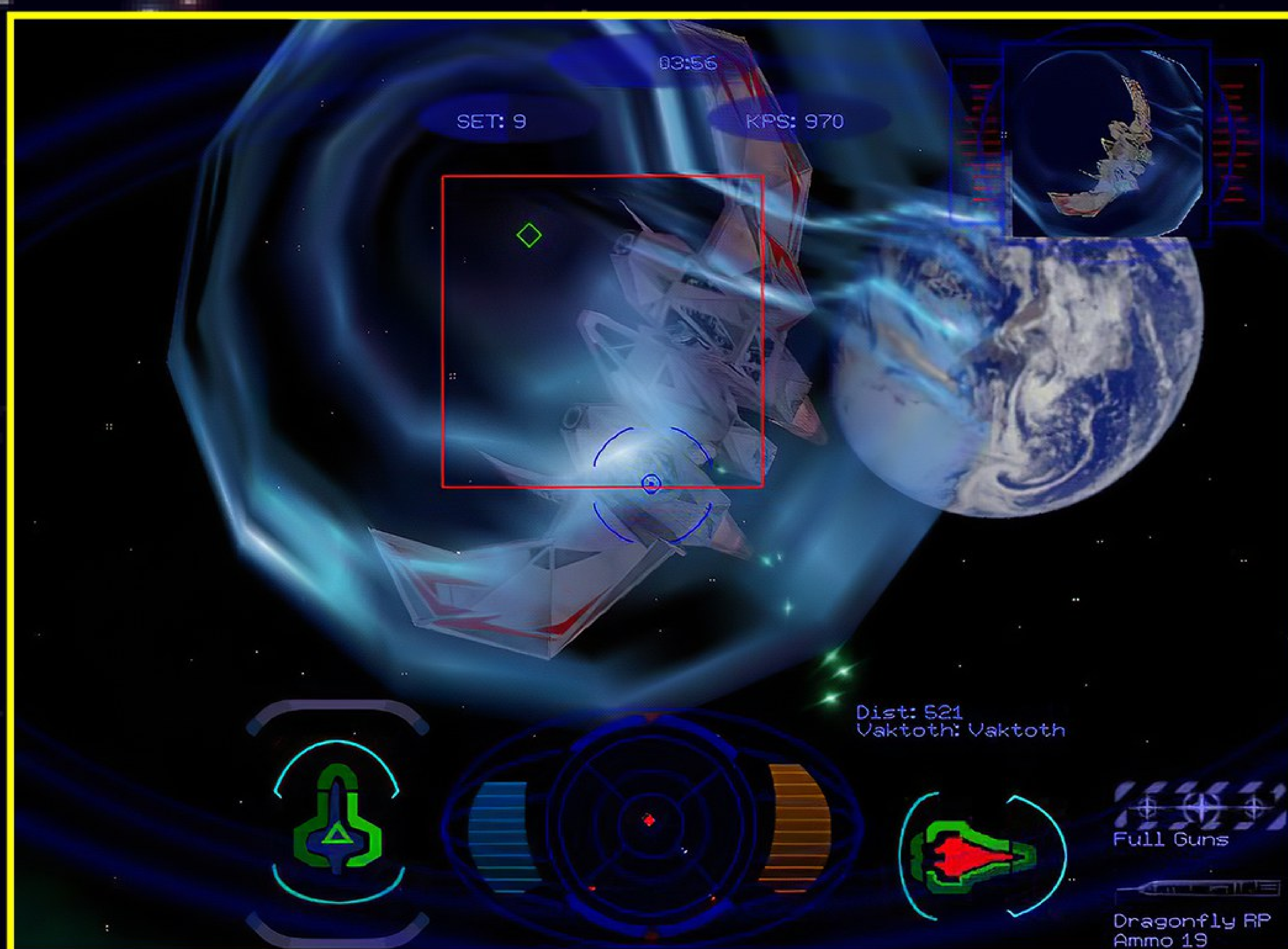
*В России игра **WING COMMANDER: PROPHECY** будет продаваться по беспрецендентно низким ценам. Розничная цена не привысит $25 или 150 тысяч рублей (150 рублей).*



Вот он где — раскол общества! Одним — **WC**, другим — дамский угодник, сражающийся на мечах с турками ради возлюбленной.

Первый **Wing Commander** всегда вспоминается с чувством тяжелой ностальгии. Тогда я еще не видел по три игрушки на дню и не играл в десятки из них. Тогда не было ни журналов, ни , естественно, журналистов, посвящающих свое время описанию разнообразных игр. Да и игр, собственно, не было. Был только **WC**. В которого играли и заигрывались до полного беспамятства, до часу ночи до шести утра или до двенадцати дня. Каково ощущение того, что пусть не спал всю ночь, пусть опоздал на уроки в школе, но зато прошел «ту самую непроходимую»! Все это романтика, несопоставимая с тепершними временами. К выходу второго **WC** мы уже немного подросли и научились разбирать англиканские буквочки на EGA-мониторе уже очень неплохо. Теперь к радости полета добавилась и радость осознания перипетий сюжета. После чего все ринулись обратно, за первого Винга — узнать, что же происходило там. А разворачивались там события войны между человечеством и расой Килрати — целая драматическая история, полная неожиданных поворотов и сюжетных коллизий. Сильным местом **WC** всегда была детальнейшая проработка персонажей, клички которых мгновенно запоминались и очень часто переносились в качестве псевдонимов в совершенно других играх. Тогда мы еще не знали, что сделал все это Крис Робертс — теперь легенда игрового мира. И не знали мы тогда, что ждет наших героев дальше, какая огромная метаморфоза вселенной **Wing Commander** предстоит...

...В первый раз увидеть компьютер на базе процессора Pentium мне довелось на одной из компьютерных выставок, но этот компьютер произвел далеко не такое впечатление, как игра, демонстрировавшаяся на нем. **Wing Commander III** перевернул жанр космических симуляторов, привнес в него реального драматизма, и именно с тех пор серия **Wing Commander** стала именоваться Сагой. Настоящие хорошие актеры, прекрасный сюжет, который может быть сопоставим хоть со «Звездными Войнами» как по масштабу, так и по исполнению, идеально продуманная система



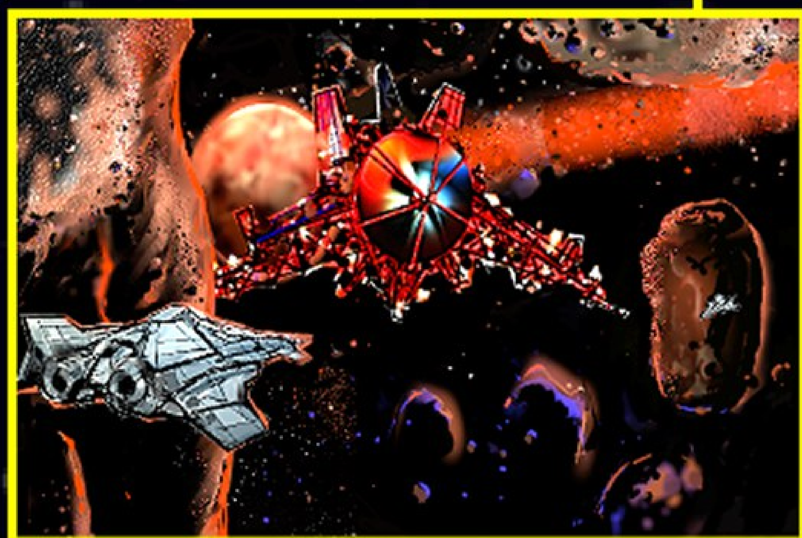
Классика космического симуляторостроения. А что можно было ждать от ORIGIN?

Плюсы:
Нововведения в игровом процессе, серьезная переработка графической концепции.

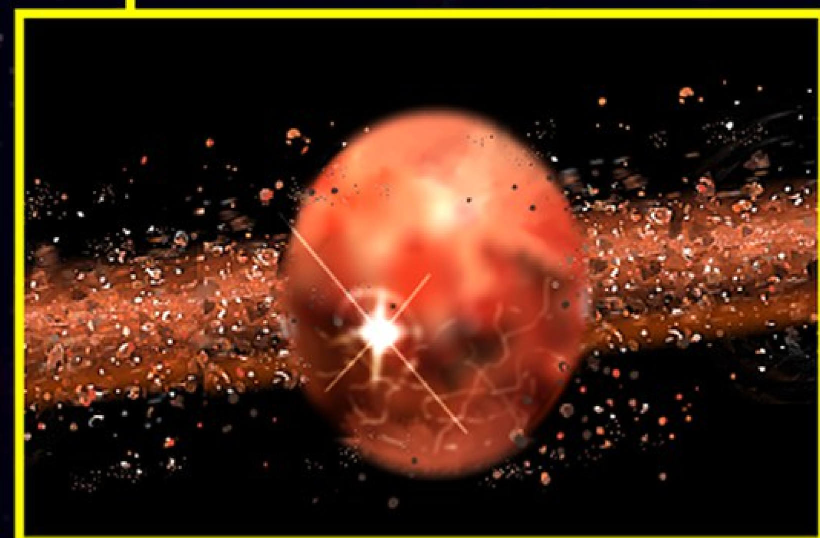
Минусы:
Вот уже почти восемь лет Wing Commander пытается перейти из ранга аркады в настоящий симулятор, и на сей раз опять полного преображения сделать не удалось.

Резюме:
Игра ближе всего к идеальной космической леталке. Даже без Криса Робертса Wing Commander способен жить и процветать. Действительно продукт класса AAA.

9







Сергей **ОВЧИННИКОВ**



Как порой приятно увидеть знакомые лица. Изрядно постаревший полковник Блейр все также держится молодцом...





участия игрока в событийной схеме, фактически, рождение настоящего интерактивного видео — все это дал третий **Wing Commander**. Только вот Килрати жалко — за них бы полетать или хотя бы узнать побольше об их расе.

Четвертая серия игры, совершенно неожиданно оказавшаяся отдельным эпизодом, не связанным с основной Килратской Сагой, стала барьером, в который уперлась вся серия в поисках оригинальности и новаторских решений. «Больше хорошего видео!» — такого девиза для полного успеха оказалось недостаточно. Конечно, продажи на уровне миллиона копий нельзя назвать провалом, но все же для такого масштаба игры это не очень много. Всем стало ясно, что **WC** пора опять меняться. И вот время пришло, час **WC** пробил опять. Без большого любителя видео Криса Робертса, всегда мечтавшего сделать из **Wing Commander** просто фильм, видеолобби в компании-разработчике несколько ослабилось, но, слава богу, не исчезло. А игра все равно стала другой. **Prophecy** — так называется начало новой Саги.

...свобода выбора поведения не настолько широка, как в сериале-конкуренте от LucasArts.

В позапрошлом номере журнала мы уже писали об этом проекте, причем весьма подробно. Но теперь каким-то чудом (в виде нашего издателя, носящегося со скоростью света по Англии от студии к студии. Ред.) к нам попала реально работающая версия игры, почти полностью законченная и доведенная практически до продажного варианта.



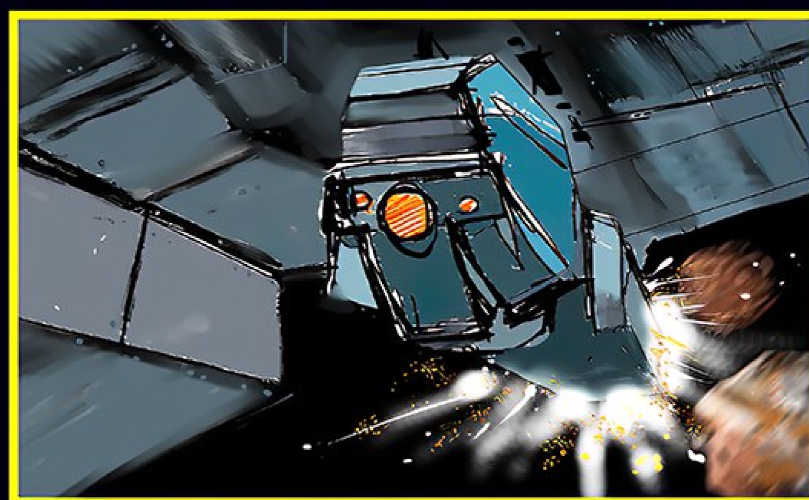
Отказаться от освещения этого шедевра еще раз мы не могли. Итак, повторяем, **Prophecy** — это не пятый Wing. Это новое слово, новая история, новая трилогия, новая графика, новый игровой процесс. И самая мощная за всю историю серии рекламная кампания. Origin и EA относят игру к категории AAA+, то

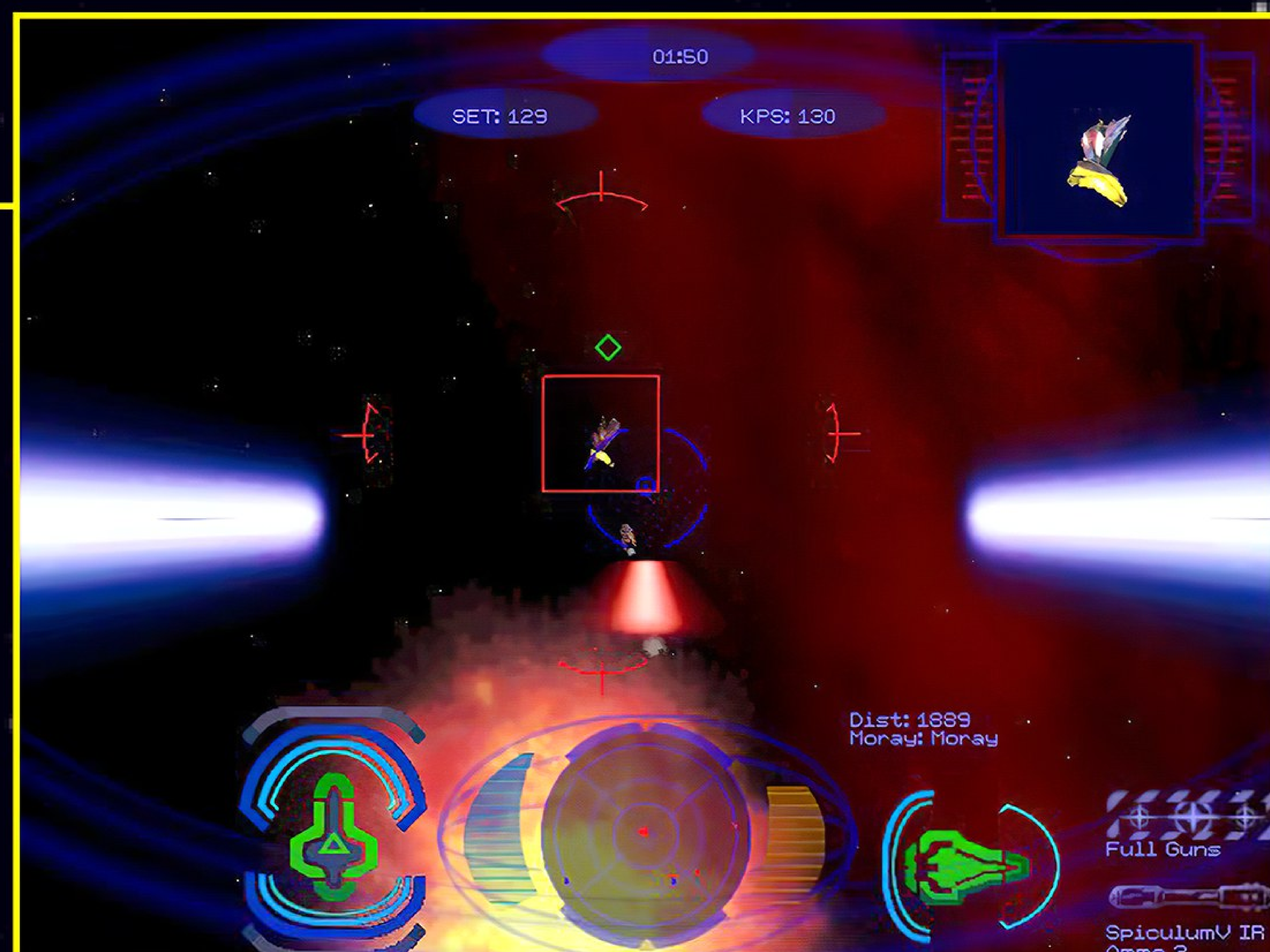


есть к самому верхнему регистру хитов, фактически ставя Prophecy в один ряд с такими мегасуперхитами, как Doom, Quake, WarCraft, Command & Conquer, Mario 64. При этом главной целью издателей является доказательство реальных перемен в игровом процессе и отказ от огромного количества видео. Игра настолько активно открещивается от всей «старой» серии, что даже не взяла себе номера «**5**», только чтобы не быть «продолжением четвертой части». Кстати, весь шум, раздутый прессой вокруг бесполезности интерактивного видео, весьма и весьма противоречив. Ведь большинству игроков в **WC4** нравилось именно видео и играли они в него только ради прекрасного сюжета. Поэтому Origin весьма разумно поступили, что не отказались от широкомасштабных сьемок. Улучшать необходимо было игровой эле-

Сергей ОВЧИННИКОВ

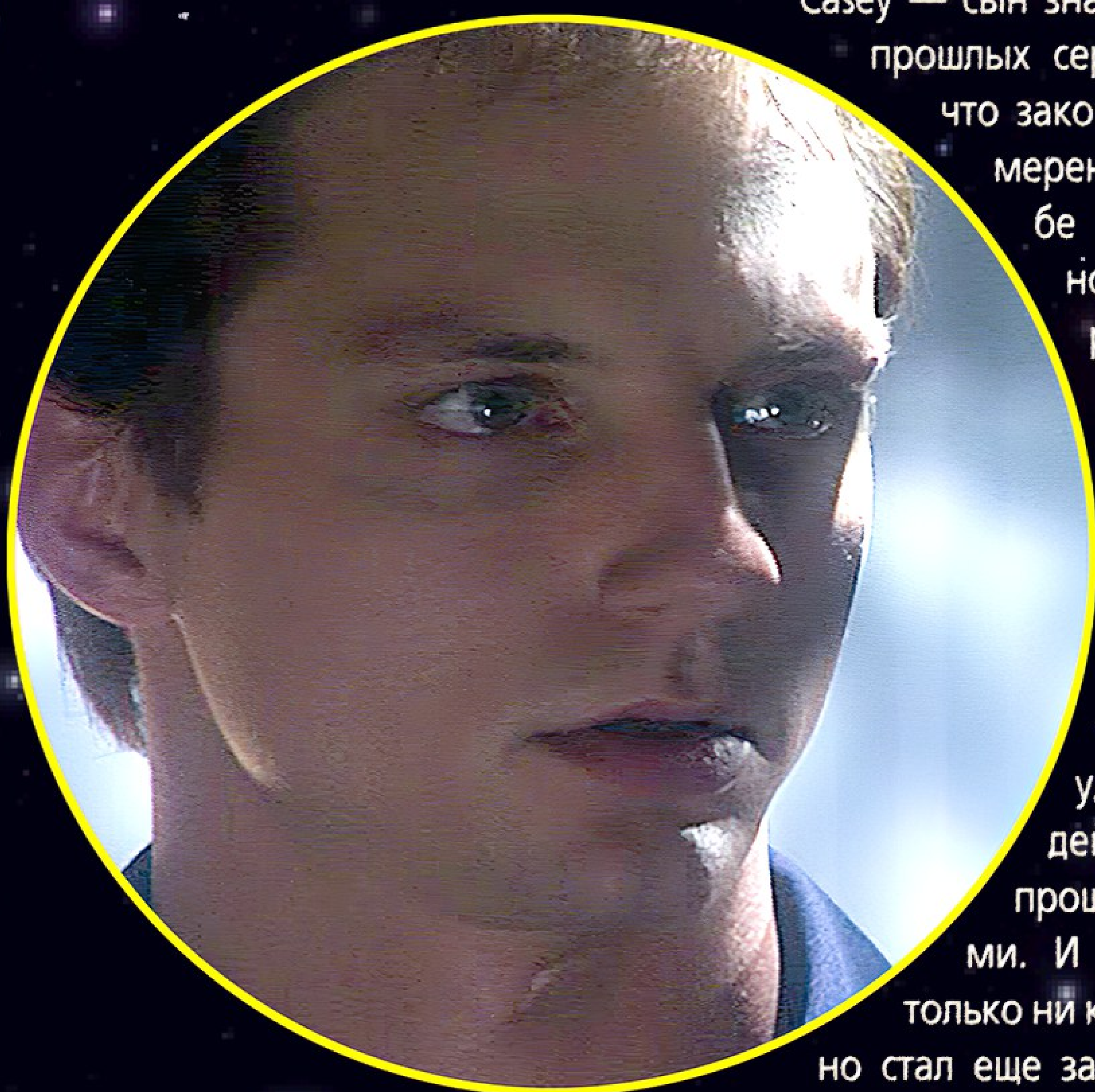
...главным героем является уже не полковник Блейр, ...а новичок Casey — сын знаменитого Iceman'а из прошлых серий игры.



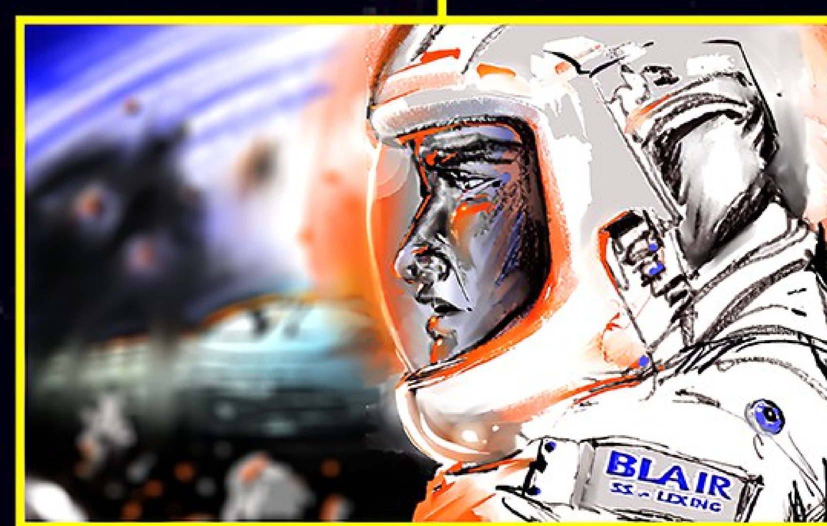


мент, так как с видео в игре все было в порядке уже в четвертой части. И это было сделано.

На сей раз главным героем является уже не полковник Блейр, уже слегка постаревший и потерявший часть своего неповторимого шарма, а новичок Casey — сын знаменитого Iceman'а из прошлых серий игры. Он только что закончил Академию и намерен посвятить себя службе на самом совершенном корабле Конфедерации Midway, созданном по проекту самого Блейра. Сам полковник также является одним из командиров этого корабля, так что встретиться с ним нам еще удастся. Главные же действующие лица из прошлых серий вновь с нами. И главное, Маньяк не только ни капли не переменился, но стал еще задиристее и психованнее. По крайней мере, наблюдать за ним стало значительно забавнее, чем прежде. Среди других старых приятелей Блейра можно выделить Hawk'а из четвертого **WC**, которого играет один из довольно известных актеров, и Rachel в исполнении блистательной экс-порнозвезды Джинджер Аллен. Это та самая девушка-механик, небезуспешно соблазнявшая Блейра в третьей части игры. Как видите, все в сборе, плюс ко всему имеется еще немало интересных персонажей, с которыми вы столкнетесь на боевом пути. Не хватает только одного — достойных противников. А в этом заключается как раз главный секрет игры. Сбылось предсказание адмирала Толвина, с которым мы боролись на протяжении всей части The Price of Freedom. В Галактике все же объявилась еще одна грозная сила, к отражению атак которой земляне оказались не совсем готовы. И это далеко не Килрати, сентиментально упирающиеся на свои религиозные постулаты - этакие милые тигровые кошки, ничего, собственно, особо плохого не делавшие. На сей раз нападающие значительно серьезнее, и намерены они не поработить землян, а просто уничтожить их, стереть с лица Галактики их цивилизацию. Уничтожить все и всех. Органические существа с органическими кораблями (вообще похожи на Зергов из грядущего StarCraft), инопланетяне владеют весьма продвинутыми технологиями, мощными кораблями и вооружением. Они лучше чувствуют корабли, так как сливаются с ними в единое целое, способны соединять войска и превращать стаю истребителей в огромные Разрушители-крейсеры. Бороться с ними очень и очень сложно. Тем не менее, на карту поставлено существование цивилизации. Другого выхода, как драться, у нас и у вас нет.



На DVD вы будете наслаждаться подобным качеством видео, а вот «обычная» версия снова порадует черезполосными роликами...







В проектах ORIGIN концепт-арт — это концепт-арт. На таком же уровне качества, как и все их продукты...

В последний раз обращаюсь к наболевшему вопросу о видеовставках. Их, в общем-то, не стало меньше, просто происходят вкрапления видео чуть реже, чем в прошлых частях, зато по длительности видеоролики превосходят те, что были в предшествующих играх. Стало значительно больше сцен, показывающих космические баталии, и, соответственно, больше красивой отрендеренной компьютерной графики. Чуть меньше разговоров, чуть больше действия — такова, собственно, формулировка вкратце всего проекта. Кро-

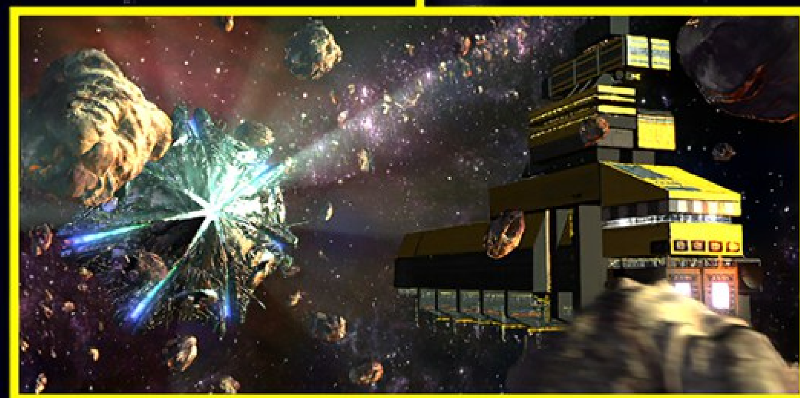






Сергей ОВЧИННИКОВ











ме того, в целях, видимо, экономии средств создатели игры решили отказаться от принципа интерактивного видео, однако это совсем не значит, что в игре не осталось сюжетных разветвлений — просто разветвления эти определяются не вашими репликами в разговорах, а конкретными действиями в бою. Как это конкретно реализуется? Очень просто. Фактически, теперь миссии стали значительно более развернутыми (практически на манер TIE Fighter), и поэтому для каждого из полетов существуют определенные цели и задания, включая различные секретные, выполнение или невыполнение которых может влиять на сюжетную линию. Однако свобода выбора поведения не настолько широка, как в сериале-конкуренте от LucasArts. В принципе, остались все те ограничения что были и в прошлых играх. Например, не запланированная сюжетом игры гибель напарников и теперь совершенно невозможна, даже если вашего друга сбивает десятью ракетами, что фактически означает невозможность катапультироваться сразу (для этого по-прежнему необходимо некоторое время). Но



корабли действительно являются большими кораблями, и для того, например, чтобы облететь ваш флагманский крейсер, истребителю понадобится по крайней мере пара минут, то есть реально весьма приличное время, что показывает, насколько велико космическое судно. Соответственно, и унич-





Как это принято для новичка, поначалу вам будут давать легкие истребители и простые задания, потом же наступит черед этаких крепостей с массой вооружения и таких же головоломных масштабных миссий.

все же сами миссии стали значительно разнообразнее, и от этого игровой интерес именно к космическим боям серьезно повысился. Летать действительно стало интересно, если учесть еще улучшенную графику и соблюдение почти реальных пропорций космических объектов. На сей раз большие



тожить его будет теперь весьма непросто. Для атак на флагманы инопланетян будут организовываться крупномасштабные операции, в которых задействуются десятки кораблей, каждый со своей задачей: одни уничтожают пушки, другие поражают жизненно важные установки корабля, третьи отвлекают истребители противника.

Как и всегда, в очередном **Wing Commander** полностью изменен боекомплект. На вооружении теперь, через добрый пяток лет после событий в **WC4**, стоят новые виды вооружений, более совершенные и мощные, оснащенные качественно новыми устройствами ведения огня. Доступно довольно большое число кораблей, однако выбирать модели для выполнения каждой миссии вам более не удастся, видимо, потому, что ранг нашего новичка (забыли, вы уже совсем не полковник) слишком мал для того, чтобы самому выбирать вооружение. Тем не менее, попробовать со временем вам удастся все самые лучшие модели истребителей.

Как это принято для новичка, поначалу вам будут давать легкие истребители и простые задания, потом же наступит черед этаких крепостей с массой вооружения и таких же головоломных масштабных миссий.

Проблема использования вооружений в **Prophecy** актуальна как никогда: стало кайне важно правильно выбирать тип ракет для тех или иных целей, да и разные виды лазеров также работают по-разному. Ракеты распределяются по группам по дальности, скорости, точности попадания, мощности взрыва, и каждая может быть наиболее эффективно использована лишь в борьбе с определенным видом кораблей противника.

Кстати, враги теперь стали действительно умнее. Они научились эффективно уходить от ракет и сами предпочитают уничтожать врага не только лазерами, но и множеством этих крылатых штуковин. Порой пилот даже выйти из гиперпространства как следует не успевает, а ему навстречу летит уже целая связка ракет. Что и говорить — летать в таких условиях, да еще и поражать заданные цели теперь значительно труднее. От напарников толку больше не стало, они, как правило, предпочитают заниматься своими делами и не тратят времени на вашу защиту. Но все вместе делают общее дело. Напарников для определенных миссий вы также выбирать не можете — маловаты еще. Видимо, ко второй части новой трилогии за подвиги на благо Отечества ранг вам слегка поднимут, и тогда уж сможете и выбирать корабль, и вооружение, и напарников. Но это потом.

Сергей **ОВЧИННИКОВ**



Симпатичная вещица... Впрочем, как и все остальное. Не правда ли?





Еще одним несомненным достижением разработчиков игры стал новых графический движок, разработанный специально для использования вместе с трехмерными акселераторами (в основном, для 3Dfx, хотя и другие поддерживаются через протокол Direct3D). Необходимо заметить, что впервые со времен **Wing Commander III** реально ощущается какой-то шаг вперед в отношении графики. На сей раз наконец удалось орлам из Origin обгнать богов из LucasArts и создать движок на ПОРЯДОК лучше, чем аналог из X-Wing vs TIE Fighter, в котором, кстати сказать, поддержка акселераторов сделана просто убого и только портит внешний вид игры. Пропорции, четкость линий, богатство цветовой палитры, весьма оригинальное решение в отношении «окраски» галактик в различные цвета в зависимости от местонахождения корабля, весьма выдающиеся спецэффекты, взрывы, — все сделано на высочайшем профессиональном уровне. Все говорит о том, что это лучший космический продукт года уходящего — если не по игровому процессу (спорщики здесь наверняка найдутся), то уж точно по графике. Отдельно хочется похвалить чудовищно элегантный дизайн кораблей пришельцев и конкретно чудесным образом тонко прочувствованный подход дизайнеров к плавности линий. Получается реальное противостояние правильности форм округлых (инопланетяне) и угловатых (корабли Конфедерации).



Несколько слов о звуковом оформлении. К сожалению, композитор сериала, видимо, поменялся, и поэтому величественные симфонические мелодии куда-то исчезли (может быть, только в предрелизной версии?) и заменились вариациями на темы американской поп-музыки, что, конечно, далеко не так хорошо, как хотелось бы. Тем не менее, мелодии крайне динамичны и звучат, в принципе, неплохо. Следуя своим древним принципам, Origin в очередной раз решила не записывать треки на звуковые дорожки, и поэтому качество воспроизведения музыки и звуков, конечно, напрямую зависит от возможностей звуковой карты. Зато EA вскоре после выхода игры выпустит компакт с музыкой к игре, так что вы сможете наслаждаться мелодиями из **WC**, даже не включая компьютер.



Wing Commander: Prophecy впервые в игровой индустрии поддерживает звуковые стандарты Dolby ProLogic и Dolby AC-3 (для версии **Prophecy** на DVD-ROM дисках). И при наличии четырех-шести свободных колонок и декодера вы спокойно можете устроить себе тАкой звук, какого вы еще не слышали ни в одной игре.

И напоследок: DVD-технология уже мчится к нам на полных парусах, и версия **Prophecy** на этих дисках будет выделяться, во-первых, улучшенным видеорядом без надоевших всем полосок и в формате MPEG-2 и, соответственно, качественно новым звуковым сопровождением, настоящим цифровым звуком.

Prophecy является вполне достойным продолжателем дела **Wing Commander** и может дать ответ на вопрос, каково будущее серии. К сожалению, нововведения в игровой процесс, так хорошо разрекламированные, не являются абсолютными и их все же немного маловато. Зато сюжет, актерская игра, великолепные ролики и гарантированное сопереживание героям вам обеспечены.

Думаю, что очередной **Wing Commander** вас не разочарует. Это просто игра, приятная во всех отношениях. СИ

Prophecy является вполне достойным продолжателем дела Wing Commander, и может дать ответ на вопрос, каково будущее серии...







Сергей ОВЧИННИКОВ



МИР МУЛЬТИМЕДИА СТУДИИ "СОЮЗ"

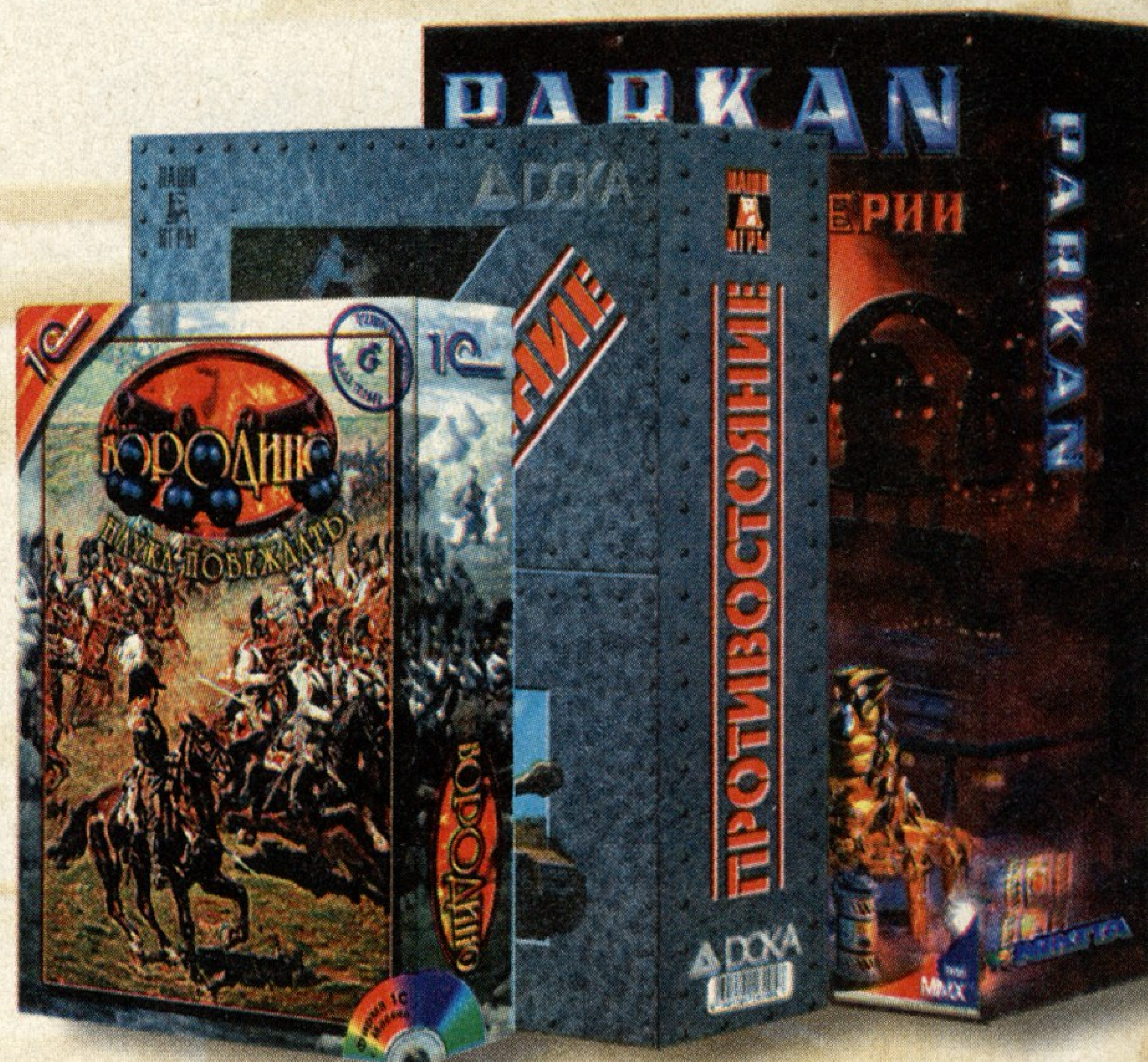
Студия "СОЮЗ" предлагает Вам погрузиться в удивительный мир мультимедиа и интерактивных развлечений.

В фирменных магазинах студии **"СОЮЗ"** Вы всегда сможете найти самые свежие игры и образовательные программы российских и зарубежных производителей.



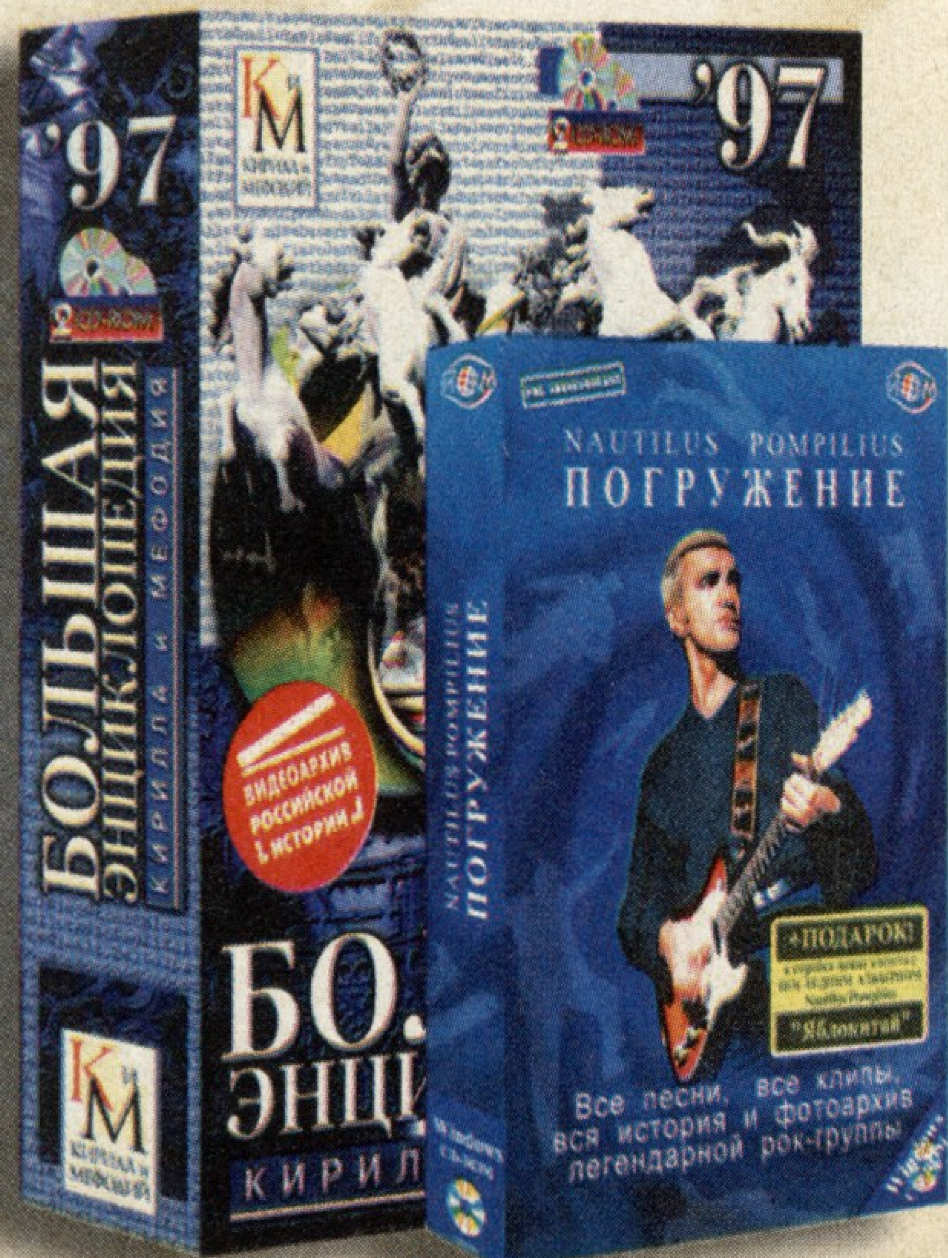
Мы предлагаем:

- игры для IBM PC и Apple Macintosh;
- энциклопедии и образовательные программы;
- развлекательные и обучающие программы для детей;
- видео-компакт-диски (Video CD);
- игры для видео-приставок (Sony PlayStation, Nintendo 64).



Для желающих присоединиться к этому перспективному и быстроразвивающемуся бизнесу мы предлагаем:

- более 800 наименований мультимедийных продуктов постоянно на складе в Москве;
- рекламно-информационную поддержку дилерам;
- специальные условия для региональных дилеров;
- гарантии и техническую поддержку.



СОЮЗМУЛЬТИМЕДИА
Нижний Сусальный переулок, д.5
тел: (095) 263-1039

ЦЕФЕЙ
ул. Старый Арбат, д.6/2
тел: (095) 202-7997

СОЮЗ-АРБАТ
Дмитровское шоссе, д.43
тел: (095) 976-0468

КОН-ГОР
Ленинградский пр-т, д.33а
тел: 945-8804

СОЮЗМАГАЗИН-1
пр-т Вернадского, д.86, стр.2
тел: (095) 434-5367

СОЮЗМАГАЗИН-1 (Раменки)
Мичуринский пр-т, д.44а
тел: (095) 931-5709



СОЮЗ®

АУДИО ВИДЕО ФОТО

NHL 98

По графике равных ему просто нет ...

Платформа: PC
Жанр: **спортивная игра**
Издатель: Electronic Arts
Требования к компьютеру:
P-90, CD-ROM 4x, 16 Mb RAM, Windows 95

Плюсы: Графика, реализм.

Минусы: Американизированность.

Резюме: Лучший хоккейный симулятор.

9

Еще один представитель абсолютно хитовой 98-й серии спортивных игр EA. По графике равных ему просто нет, по играбельности EA наконец «достигла» собственного уровня 95-го года – играть можно, лупить дуриком от синей линии не рекомендуется, вообще теперь надо думать, а кнопка «пас» обрела былое значение.

Из примечательных новшеств следует отметить четырехкнопочность **NHL 98**, так что «мышкой» или простым джойстиком играть не рекомендуется хотя бы потому, что будет невозможно догнать убегающего соперника, пользующегося ускорением. Графически игра решена по принципу «лучше проще, да лучше». Странных отражений на льду, как будто это не лед, а стекло, нет, зато есть подсветка шайбы, благодаря чему ее всегда видно. Огромных размеров стадион сделан очень качественно, в толпе мелькают вспышки фотоаппаратов, да и реагирует народ на происходящее весьма умно: не только на красивые падения и выходы, но и тогда, когда видит что-то перспективное, но не очень очевидное.





Происходящее комментируют комментаторы. Тоже приятно, хотя однообразно. Что немного огорчает – так это американизированность. Сборных стран из мира кот наплакал, и при этом почему-то канадцы с американцами всех на голову сильней, хотя мы-то прекрасно знаем, с каким трудом они выигрывают на чемпионатах мира и Олимпиадах. Зато в сборной Белоруссии играет Лукашенко... **СИ**

Дмитрий **РЕЗНИКОВ**

NBA ACTION 98

... выглядит на PC очень солидно ...

Платформа: PC
Жанр:
баскетбольный симулятор
Издатель: Sega Sports
Выход: **октябрь 1997 года**

Плюсы: Высокий уровень графики. Большие возможности игроков.

Минусы: Аркадность. Упрощенность.

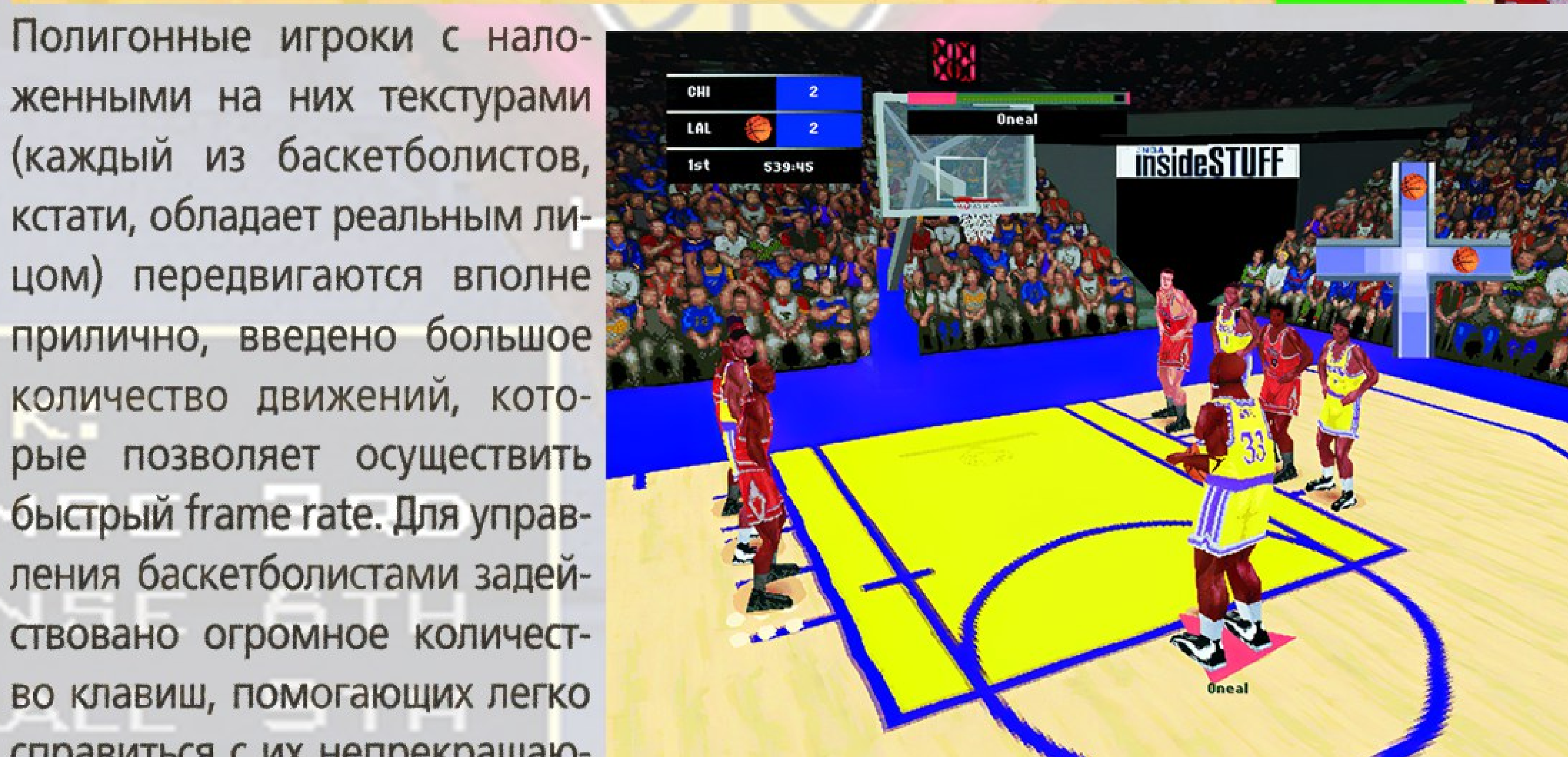
Ремюме: Хороший симулятор баскетбола.

9

Sega Sports успешно продолжает серию спортивных игр для PC. На этот раз компания представляет новый баскетбольный шедевр **NBA Action 98.** Игра имеет лицензию NBA, так что в вашем распоряжении все 29 команд и 340 легендарных игроков (не без Майкла Джордана, конечно). В принципе, **NBA Action 98** наполовину повторяет своего предшественника NBA Live 98 и выглядит на PC очень солидно.

Эта игра превзойдет все ваши ожидания. Помимо реалистичного баскетбола **NBA Action 98** напичкана всякими примочками, как-то: возможность редактирования своего игрока, для которого предусмотрено целых двадцать характеристик, наличие командных журналов, из которых вы узнаете о знаменитостях баскетбола. Также вам позволяется расположить на поле игроков по вашему усмотрению. Предоставляется возможность выбрать масштаб вашей игры. Существуют два варианта: по 27 и по 54 игры в сезоне.





Полигонные игроки с наложенными на них текстурами (каждый из баскетболистов, кстати, обладает реальным лицом) передвигаются вполне прилично, введено большое количество движений, которые позволяют осуществить быстрый frame rate. Для управления баскетболистами задействовано огромное количество клавиш, помогающих легко справиться с их непрекращающимися перемещениями. Также поддерживаются такие известные джойстики, как Microsoft SideWinder Gamepad и Gravis Gamepad Pro. **СИ**

Алесандр **ЧЕРНЫХ**

EAST FRONT



... фирма TalonSoft дает нам возможность воочию убедиться, что не все так плохо ...

Платформа: PC
Жанр: **походовая стратегия**
Разработчик: TalonSoft
Требования к компьютеру:
486 DX (лучше Pentium), 8 Mb RAM (16Mb), 2x CD-ROM (4x), Windows 95, мышь.

Плюсы: Игра на «родную» тему

Минусы: Такие темы лучше всего получаются у наших разработчиков

Резюме: Достойная игра

7

Давно уже не секрет, что Вторую Мировую войну выиграли кто угодно – гонимые французы, англичане, ждавшие до последнего американцы – только не русские. И всевозможные игры на тему «решающего» Арденского сражения заполонили рынок компьютерных программ. Что такое это Арденское сражение, кто о нем знает? Это событие, как оказалось, в корне изменило ход Второй Мировой (по мнению американцев). Кстати, я об этом событии узнал только в 27 лет. Все оказалось слишком запущено... Но не все копируют «официальную» теорию. Например, фирма TalonSoft дает нам возможность воочию убедиться, что не все так плохо, и наши деды все-таки имеют отношение к разгрому фашизма. Подтверждение тому – новая игра EAST FRONT.





В ней отражены все ключевые моменты Великой Отечественной войны, такие как нападение фашистской Германии на СССР, битва под Сталинградом, Курская дуга и далее до Берлина. С самого начала вам предоставлена возможность выбора – играть за Красную Армию или за армию Германии. В первом случае вас ждет увлекательный тур в дальнее зарубежье, ознаменованный множеством побед и подписанием в Берлине поверженным врагом акта о капитуляции. В противном случае после провала операции «Барбаросса» вам придется улепетывать из дальнего зарубежья на свою историческую родину – в Германию, с последующим подписанием в Берлине акта о позорной капитуляции.

Помимо предусмотренных в игре кампаний вы можете выбрать любую битву, либо создать свою собственную, используя встроенный редактор карт и 300 различных типов подразделений, хранящихся в базе данных. Кроме того, вас ждет игра по модему, двум компьютерам, соединенным ноль-модемным кабелем, локальной сети или Интернету. И, наконец, игра идет в high color и поддерживает разрешение от 640x480 до 1024x768.

Все по местам! Враг наступает!

СИ

Андрей КОВАЛЕВ

NUCLEAR STRIKE

... от очередной части сериала хотелось бы ждать чего-то особенного ...

Платформы: PC, PlayStation.
Жанр: **аркада**
Издатель: Electronic Arts.
Выход: **конец 1997 года.**

Плюсы: Улучшенная графика. Сравнительно невысокие аппаратные требования.

Минусы: Не блещет сюжетом.

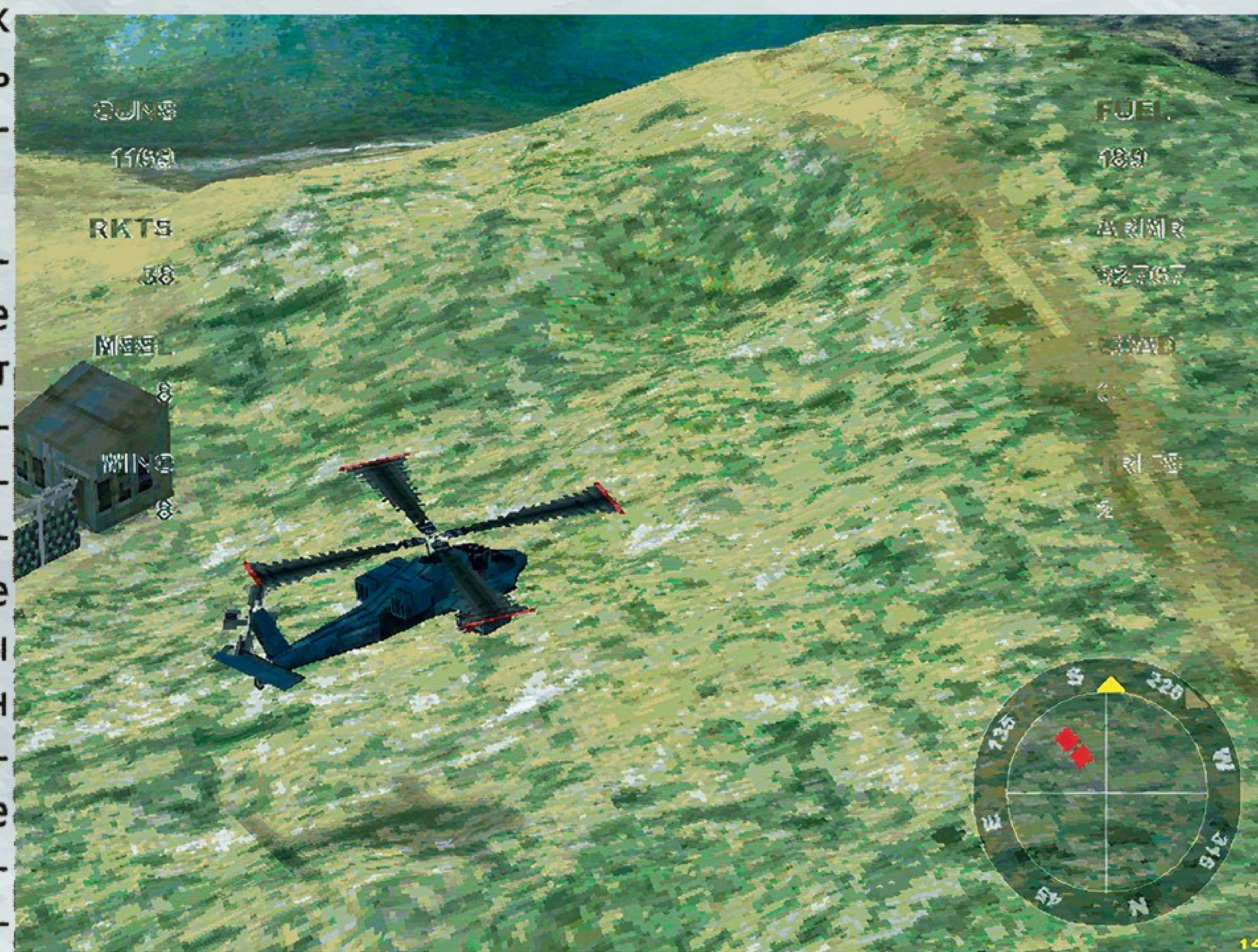
Резюме: Долгожданное продолжение серии Strike.

8

Electronic Arts продолжает выпуск мыльной оперы «..Strike». Desert, Jungle, Urban и Soviet дополняет теперь **Nuclear.**

Итак, **Nuclear Strike.** Простенько, но со вкусом. Сюжет игры довольно стандартный. Некто Henri LeMonde украл у капиталистической Америки ядерную боеголовку и заключил договор с правительством Северной Кореи, которое очень обрадовалось возможности развязать очередную Мировую войну. Теперь внимание всего света приковано к 38-й параллели. Ваша задача – вовремя вмешаться, войну предотвратить, боеголовку вернуть, вора наказать – и домой. Как всегда.

Для достижения цели вам в помощь предлагаются такие транспортные средства, как вертолеты Super Apache, Super Comanche, Cobra, самолет Harrier, танк Abrams, катер Airboat. Как видите, есть из чего выбрать.



Новый графический engine выигрывает за счет улучшенного скроллинга и быстрого frame rate (частоты кадров). Он позволяет выразительнее передать спецэффекты – взрывы, дым от горящей техники. Пожалуй, еще одним отличием этой версии является реалистичность трехмерных обьектов. И обновлено звуковое сопровождение. Одним словом, обыкновенное продолжение старой, доброй аркады.



Конечно, от очередной части сериала хотелось бы ждать чего-то особенного, но, увы, это не тот случай. Хотя, с другой стороны, приятный сюрприз для фанатов Strike.

СИ

Фамилия АВТОРА

CLAW

Страна Игр ЯНВАРЬ 1998

Дмитрий ЭСТРИН

... игра, которая соединяет в себе все самое лучшее, что было в ее предшественниках ...

Платформа: PC
Жанр: **платформенная аркада**
Издатель: Monolith Productions
Разработчик: **Monolith Productions**
Системные требования: **P 90, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM**

Плюсы: Качественная графика, прекрасное качество игрового процесса.

Минусы: Ничего оригинального в игре нет.

Резюме: Самая лучшая платформенная аркада за последнее время. **6**

Интересно, почему разработчики с таким пренебрежением относятся к обычной платформенной аркаде? Потому что ее не назовут игрой года? Или, может быть, считается, что сделать аркадную игру настолько просто, что не стоит уделять ей много внимания? Не знаю. Так или иначе, но за последнее время не вышло ни одной игры этого жанра, которая была бы одновременно и красива, и динамична.

Однако вышедшая недавно игрушка **Claw** свидетельствует о том, что есть еще разработчики, которые пытаются доставить ту маленькую радость геймеру, которой он был лишен в последнее время. **Claw** – это обычная платформенная аркада. И как раз из-за того, что она обычная, на нее стоит обратить особое внимание. Чтобы создалось наиболее яркое впечатление от этой игры, представьте себе все самые известные аркадки, которые вы когда-либо видели. Теперь представьте игру, которая соединяет в себе все самое лучшее, что было в ее предшественниках, и вдобавок с прекрасным графическим оформлением. Это и будет **Claw.**

Сюжет в игре, конечно, детский, но от того и забавный. Итак, ваш герой, капитан Коготь, который подозрительно похож на кота, оказывается в плену у негодяя по имени Ле Рокс (LeRauxe). Капитан оказывается не лыком шит и бежит из тюрьмы, собирая по пути всевозможные сокровища. Но цель его не просто разбогатеть таким образом, а найти Амулет Девяти Жизней. Естественно, не все так просто – прислужники Ле Рокса сделают все возможное, чтобы помешать капитану в достижении его благородной цели. А это значит придется много бегать, прыгать, драться, стрелять и даже немножко колдовать. Но обо всем по порядку.



Всего в игре 14 уровней – начиная с побега из тюрьмы и заканчивая битвой с самым главным боссом. Но до босса вам предстоит встретиться с многочисленными его прислужниками, хитрыми и коварными. Уничтожить их можно разными способами. Можно подойти и просто дать по морде. Можно использовать шпагу. Можно изящно стрельнуть из пистолета. Можно уничтожить их магическими заклинаниями. А если вы любитель экзотики, то вы непременно возьмете бочку с порохом и швырнете ее прямо на голову оторопевшему врагу. Только будьте осторожны: взрыв может подпортить здоровье и остроумному капитану. Однако интерактивность на этом не заканчивается. Как я уже сказал, в игре, помимо всего прочего, нужно успевать собирать сокровища, которые есть не только за пазухой у врага, но и могут быть спрятаны в ящиках, разбросанных по всему уровню. Ящики эти, соответственно, можно разбивать. Сокровища же бывают разными - от банальных золотых монеток до драгоценных украшений. За них, естественно, даются разные очки. Кроме сокровищ, на уровне вы можете обнаружить дополнительные заряды к вашему пистолету, разнообразные аптечки, жизни и предметы, улучшающие на короткое время некоторые характеристики главного героя.

В процессе игры можно погибнуть не только от рук, то есть лап врагов, но и от многочисленных ловушек, представляющих собой болота, зловещие шипы, проваливающиеся платформы и т.д. Правда, иногда, упав в болото, можно не погибнуть, а попасть в секретное место, где можно хорошенько повеселиться, собирая тонны золота.

В игре достаточно красивая графика, однако без особенных наворотов. Неплохо выглядят различные графические спецэффекты, а анимация персонажей выполнена просто блестяще. И как это ни удивительно, когда играешь, не возникает никаких мыслей о том, что мир вокруг двумерен, что было бы здорово, если бы было еще и третье измерение, что персонажи – это всего-навсего древние спрайты. Наверное, потому что играть достаточно просто и, надо сказать, весьма увлекательно. С другой стороны, оригинальность игры приблизительно равна нулю - разработчики не придумали ничего нового и даже не изменили старого. Но если вы хотите просто играть, не задумываясь ни о чем другом, то Claw подарит вам немало приятного времяпрепровождения.

СИ

TOMB RAIDER 2

Андрей КОВАЛЕВ

... большая часть действия теперь происходит на открытом пространстве.

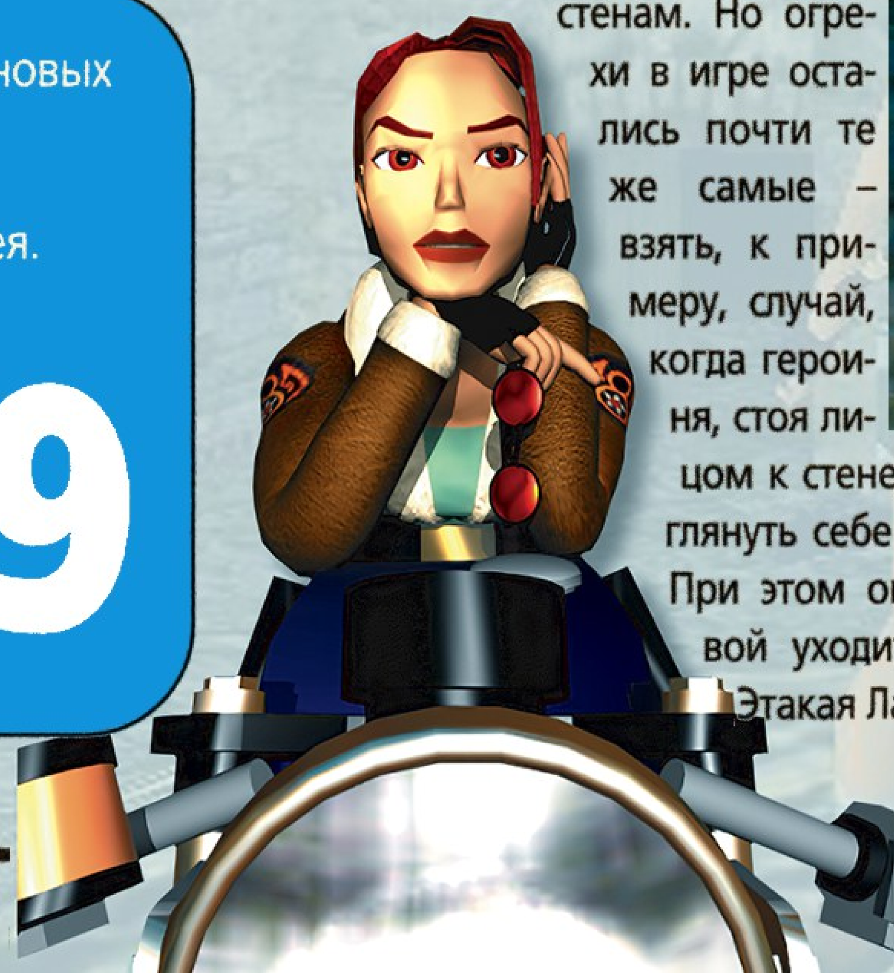
Платформы: PC, PlayStation
Жанр: **3D action с элементами adventure**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: **Core Design**
Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM, 4x CD-ROM, Windows 95, DirectX 5.0

Плюсы: Внедрение новых технологий.

Минусы: Старая идея.

Резюме: Замечательная игра, продолжающая приключенческую серию. **9**

В тот момент, когда вы будете читать этот журнал, игра уже вовсю будет продаваться в магазинах и на пиратских рынках. Что ж, время подвести итоги. После того ажиотажа, который царил на страницах компьютерных изданий в последние несколько месяцев, появился шанс «попробовать» игру в действии. Проинсталлировал я ее, запустил и задумался. Уж очень она показалась похожей на предшественницу. По крайней мере в обычном, неакселерированном режиме. А с другой стороны, жизнь не стоит на месте, программисты вовсю трудятся над улучшением «движков». Так что изменения в лучшую сторону коснулись и **TR2.** Враги, да и сама Лара Крофт выглядят теперь правдоподобнее из-за увеличения количества текстур. Изменились интерьеры – большая часть действия теперь происходит на открытом пространстве. Добавились некоторые новые возможности, например, лазание по стенам. Но огрехи в игре остались почти те же самые – взять, к примеру, случай, когда героиня, стоя лицом к стене, хочет заглянуть себе под ноги. При этом она с головой уходит в стену. Этакая Лара без головы. Или частичное пропадание за закрытой дверью. Но какое это имеет значение, если впереди нас ждет просто огромное количество новых, а главное, непохожих на прежние приключений. И черт с ними, с недоделками. Тем более, что их не так уж и много, и они уже не так бросаются в глаза, как в первой части.





У игры есть еще и очень приятный плюсик. Она теперь изначально поддерживает 3D-акселераторы, и теперь не нужно уходить в безумное плавание по Интернету в поисках patch'ей. Стандартный вариант в разрешениях 640x480 при 256 цветах вполне сносно идет на P 200 с 32 Mb RAM и четырехмегабайтной видеокартой S3 Virge. Наличие же графической карты с 3D-ускорителем, например, 3Dfx Voodoo, снизит аппаратные требования и поднимет разрешение до 1024x768.



Что ж, эра компьютеров без акселераторов прошла, наступает время 3Dfx Voodoo. Эта игра в полной мере показывает, что значит играть с 3D-ускорителем, а каково – без него.

Вполне возможно, игра и не повторит судьбу своей предшественницы, но купить ее все же стоит. Хотя бы для того, чтобы насладиться современной технологией обработки изображений. Да и просто для того, чтобы поиграть в свое удовольствие. Ведь **TR2** как-никак имеет сюжет. Опять же запутанный, мистический и где-то даже захватывающий.

СИ

BETRAYAL IN ANTARA

Интриги, заговоры, могущественная магия переплелись в гордиев узел ...

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Sierra Online
Разработчик: **Sierra Online**



Плюсы: Интересный сюжет.

Минусы: Устаревшая графика.

Резюме: Продукт для ограниченного круга ценителей RPG. **6**

Что хотят видеть в новых продуктах истинные поклонники ролевых игр? Несомненно, интересный сюжет с обилием разнообразных задач и головоломок. Широкие возможности по развитию персонажей и их подгонке под собственные нужды. Большой выбор оружия, брони и магических артефактов, способных усилить достоинства и сгладить недостатки героев. Неплохо смотрится побочный хозинвентарь, придающий игре больше жизненности и правдоподобия. Если сюжет фантазийный, то не обойтись без магии, которая должна быть разнообразна и охватывать все сферы: боевую, защитную, медицинскую и бытовую. Ну и наконец, игра должна быть выполнена на современном техническом уровне и снабжена красивыми заставочными роликами,

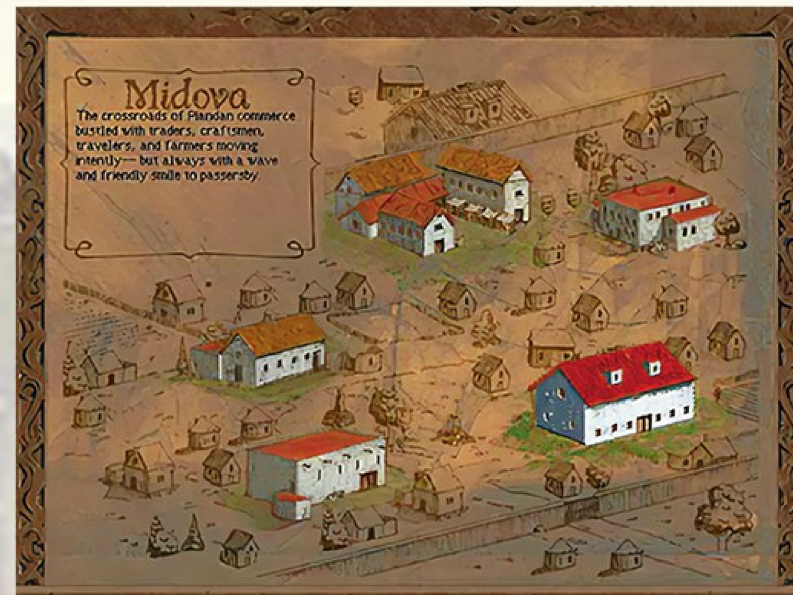




сопровождающими развитие сюжета.

Что мы имеем в **Betrayal in Antara?**

Увлекательность происходящих событий обусловлена сложным положением в империи. Интриги, заговоры, могущественная магия переплелись в гор-



диев узел, распутать который будет непросто. В игре по-прежнему большое количество разнообразных маленьких квестов, выполнение которых необязательно, но получение за них награды сильно облегчит вам жизнь при решении основных задач. Головоломки, увы, хоть и есть, но их мало и они довольно просты. Система развития персонажей далеко не глобальная, но вполне достаточная. Всего их в отряде три, и они прекрасно дополняют друг друга. Очень боль-



шой выбор снаряжения, причем по-прежнему отдельные предметы можно (и нужно) комбинировать и применять для изменения свойств объектов (например, отравить оружие). Система магии несколько изменена по сравнению с первой частью и стала более разветвленной и привлекательной. Видов волшебства десятки, и нам так и не удалось придумать никакого полезного заклинания, аналога которому не нашлось бы в игре.

Основной же недостаток **Betrayal in Antara** – не очень высокое качество графики. Статичные картинки прорисованы очень хорошо, качество же динамической части оставляет желать много лучшего.

Игра интересна, но вряд ли ее можно отнести к шедеврам. **СИ**

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

STREETS OF SIMCITY

«Как же можно реализовать нашу идею, чтобы это было еще и настоящей игрой?» ...

Платформа: PC
Жанр: **action**
Издатель: Maxis
Разработчик: **Maxis**

Плюсы: Оригинальная идея.

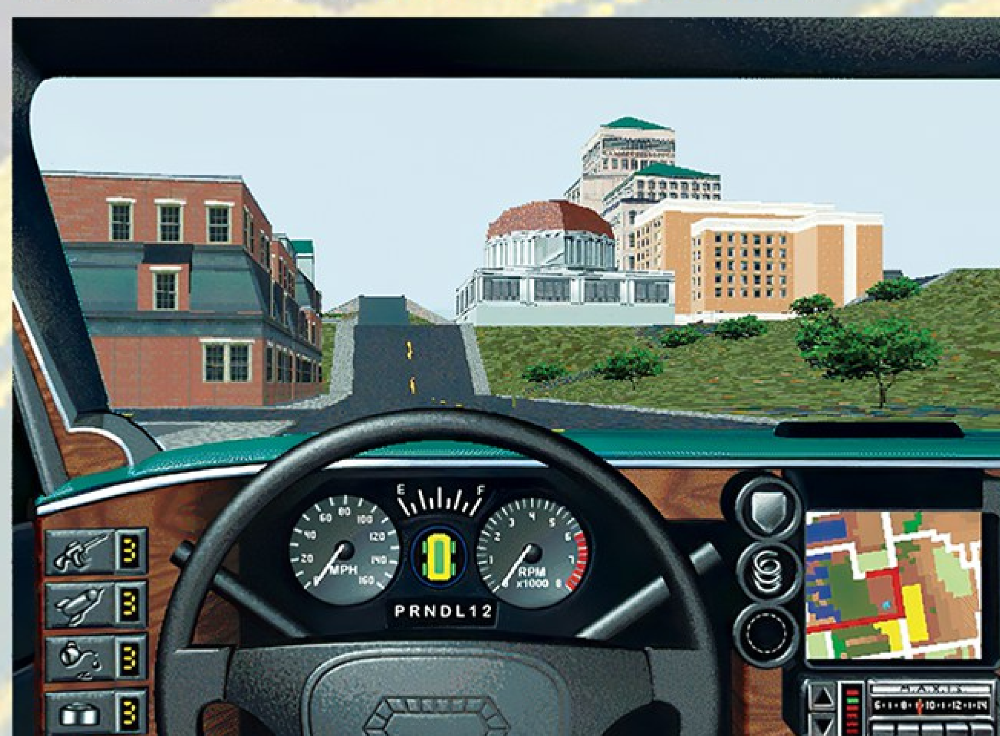
Минусы: Плоховатая реализация, почти полное отсутствие игрового процесса.

Резюме: «It fails in many ways». **6**

Как делалась эта игра? Помните старый Simcity 2000? У разработчиков появилась оригинальная идея – позволить игроку проехаться на машине по городам, построенным в этой игре. Но, конечно, если бы **Streets of Simcity** представлял бы из себя только такое разъезжание на машине, то его назвали бы неплохим дополнением к оригинальной игре, но никак не игрой.

«Как же можно реализовать нашу





идею, чтобы это было еще и настоящей игрой? О! Сделаем что-нибудь типа Carmageddon'a, да еще вдобавок поддержку 3Dfx – и дело в шляпе!» – так или не так думали разработчики, мне неизвестно, однако, увидев игру, создается впечатление, что иначе они и думать не могли.



Игровой процесс прост до неприличия: надо на своей машине уничтожать другие машины на улицах городов в Simcity 2000. Уничтожать противников можно, врезаясь в них, а также с помощью оружия, разбросанного по городу. В общем, ничего особенного. Зато недостатки сразу же бросаются в глаза. Во-первых, жуткое торможение как во время загрузки, так и во время самой игры. Во-вторых, очень много тумана. В-третьих, играть неинтересно, потому что скучно. Честное слово, куда интереснее было бы



просто кататься по городу, который ты сам построил в Simcity 2000, а тут какие-то непонятно откуда взявшиеся агрессивные противники... Хотя если у кого-то хватит терпения подождать, пока загрузится игра, а также не обращать внимания на назойливых противников, то поиграть можно.

СИ

Дмитрий **ЭСТРИН**

NETSTORM

NetStorm проектировался с самого начала как чисто сетевая игра, и, видимо, по этой причине многое в нем идет вразрез с канонами жанра. Отсутствует единое поле битвы, каждый игрок занимает отдельный летающий остров, который и должен стать базой наступления на противника. Главные персонажи в **NetStorm** – Высшие Священники (по одному на каждый летающий клочок земли). Критерий победы – уничтожение враждебного мага, за что будут даны дополнительные unit'ы и мощности производства. Особую прелесть процессу придает отличная графика высокого разрешения и прекрасный стереозвук, за происходящим на экране хочется наблюдать еще и еще.

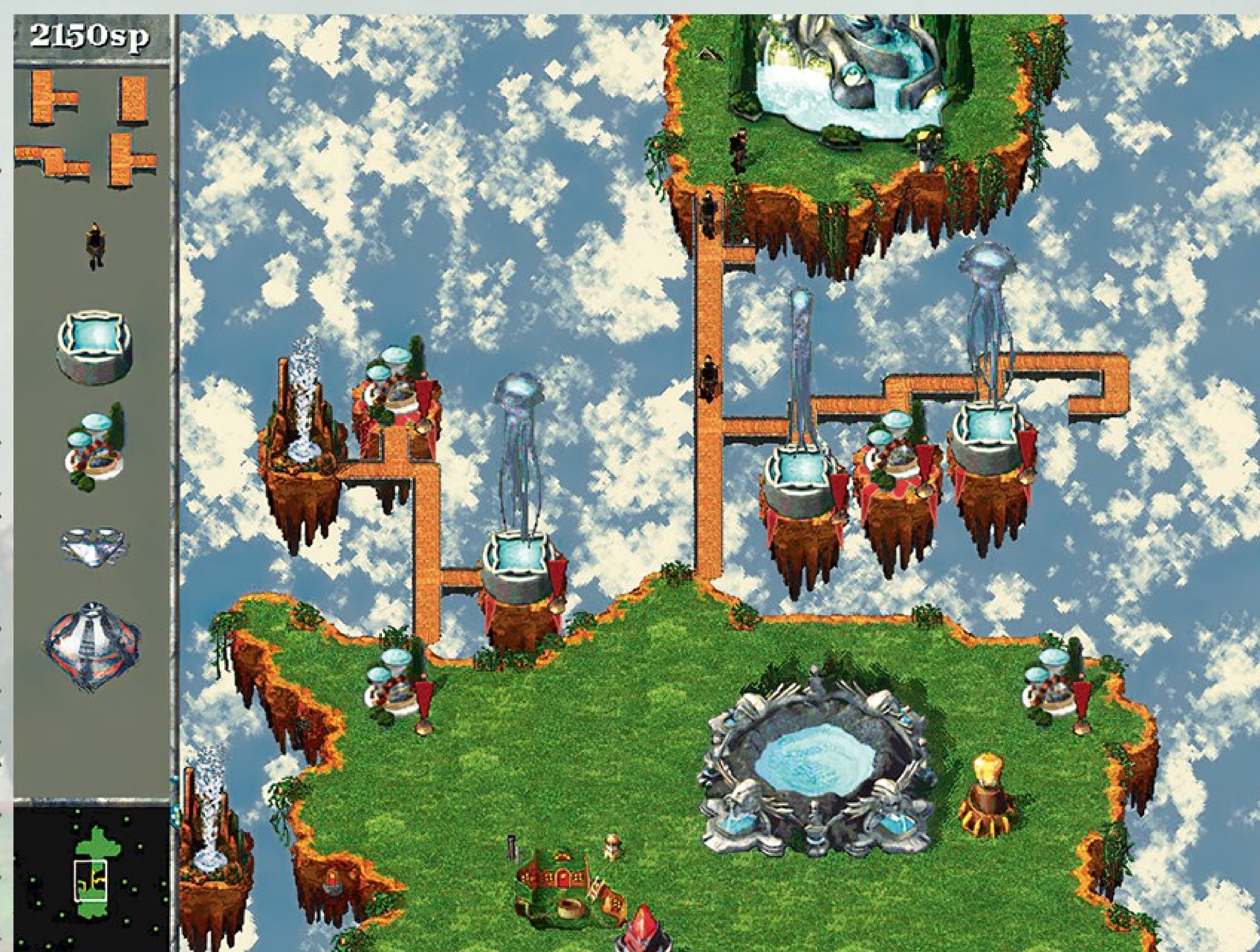
Особую прелесть процессу придает отличная графика высокого разрешения ...

Платформа: PC
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Издатель: Activision
Разработчик:
Titanic Entertainment
Требования к компьютеру: минимум Pentium 90, 16 MB RAM, 1 Мб SVGA, Windows 95, модем 9600

Плюсы: Новая идея реализации битв.

Минусы: Полное отсутствие динамики.

Резюме: Очень специфическая игра. **7**



Оборона своей цитадели зиждется на капитальных сооружениях типа генераторов грома, ветра и орудий, поражающих солнечными дисками. Наступление на противника предлагается вести мобильными отрядами. Выбор воинов достаточно разнообразен: песчаные Големы, пылевые Гиганты, боевые аэростаты и т.п. За счет ограничения функциональности воинов и опорных сооружений предполагается избежать перепроизводства unit'ов a'la Com-mand & Conquer и уменьшить влияние времени запаздывания в Интернет. Activision утверждает, что модема со скоростью 9600



вполне хватит даже при восьми одновременно играющих. Компания также организовала бесплатный (пока...) сервер для коллективных сражений в NetStorm. Впрочем, сегодня такой маркетинговый ход можно признать вполне заурядным. Реализация продукта должна начаться в середине декабря.

СИ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

KKND XTREME

Многим уже известно творение фирмы Melbourne House под названием Krush, Kill and Destroy. Воодушевленная успехом игры, компания выпустила пакет дополнительных миссий **KKnD Xtreme.** Для тех, кто незнаком с игрой, поясним ее суть. После атомной войны на поверхности Земли сражаются спасшиеся люди, вышедшие из подземных бункеров, и мутанты – плоды катаклизмов. Победитель получает в свои руки планету.



KKnD Xtreme содержит по 30 миссий за мутантов и за людей. Каждую из сторон представляет более пятнадцати новых юнитов. Новые миссии выполнены в SVGA – графике высокого разрешения с трехмерными территориями. Добавились новые постройки. А вообще, Xtreme в плане графики мало чем отличается от своего предшественника. Разве что война «краше» стала – взрывы поярче, разрушений побольше.

Пожалуй, единственным существенным отличием **KKnD Xtreme** от первой части игры стал так называемый Хаос-режим. Фактически, это режим игры для одного игрока на multiplayer-карте. Перед началом сражения он позволяет определить такие параметры, как стартовая сумма денег, начальный технический уровень, цвет юнитов игрока, игровую территорию и т.д. Предлагается самому выбрать уровень сложности миссии.

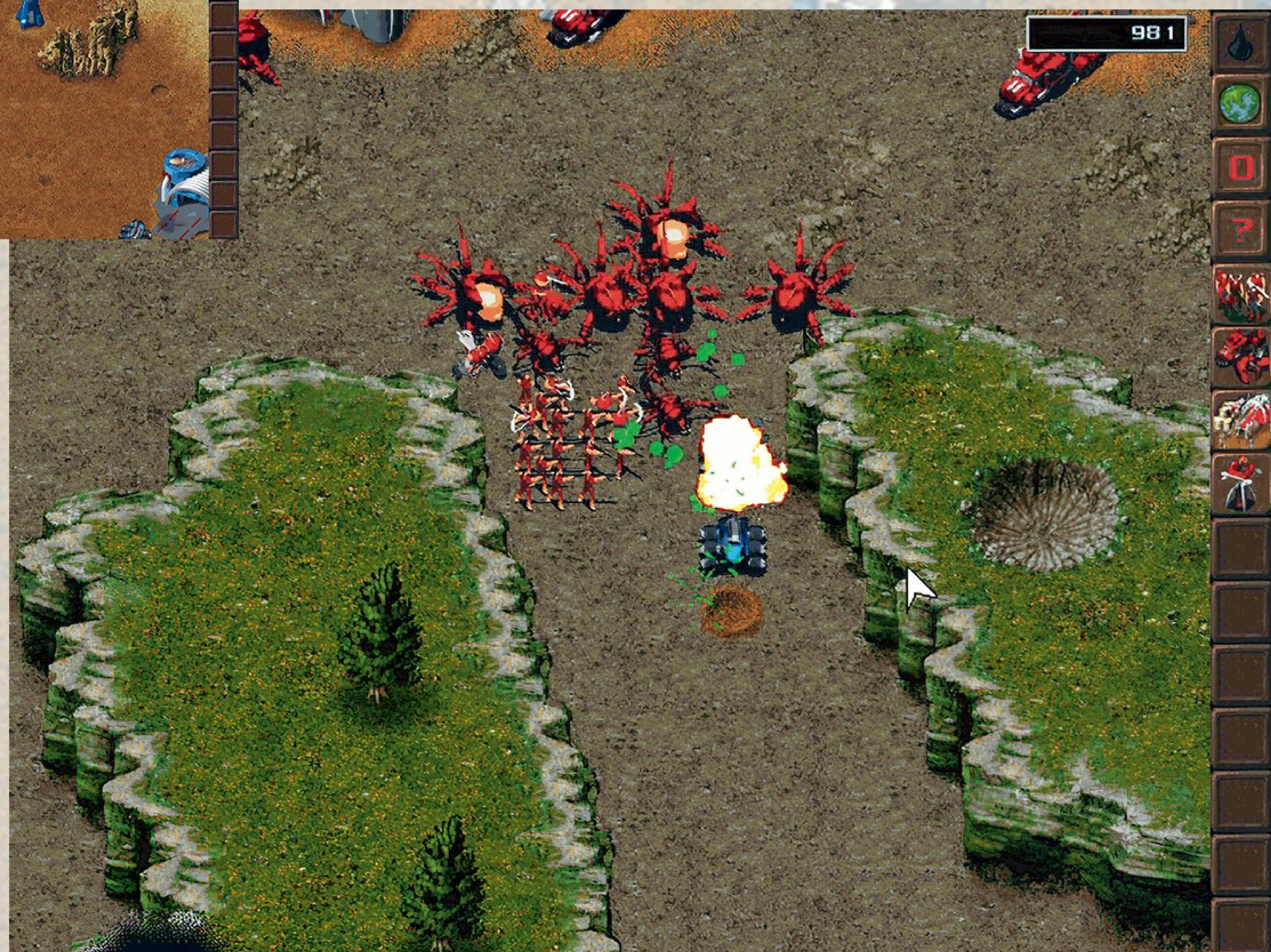
Любителям зубодробительной стратегии эта игрушка доставит немало удовольствия. Ну а мы в свою очередь можем сказать только одно: не для искушенного геймера.

СИ

Любителям зубодробительной стратегии эта игрушка доставит немало удовольствия.

Платформа: PC
Жанр: **real-time стратегия**
Издатель: Melbourne House
Выход: **октябрь 1997 года**





Плюсы: Новые карты. Улучшенный графический engine.

Минусы: Ничего нового.

Резюме: На любителя **6**

Александр ЧЕРНЫХ





WANDERLUST® INTERACTIVE
Intelligent Fun & Games™





представляют
НОВУЮ ИГРУ
ДЛЯ ИГРОКОВ ЛЮБОГО ВОЗРАСТА

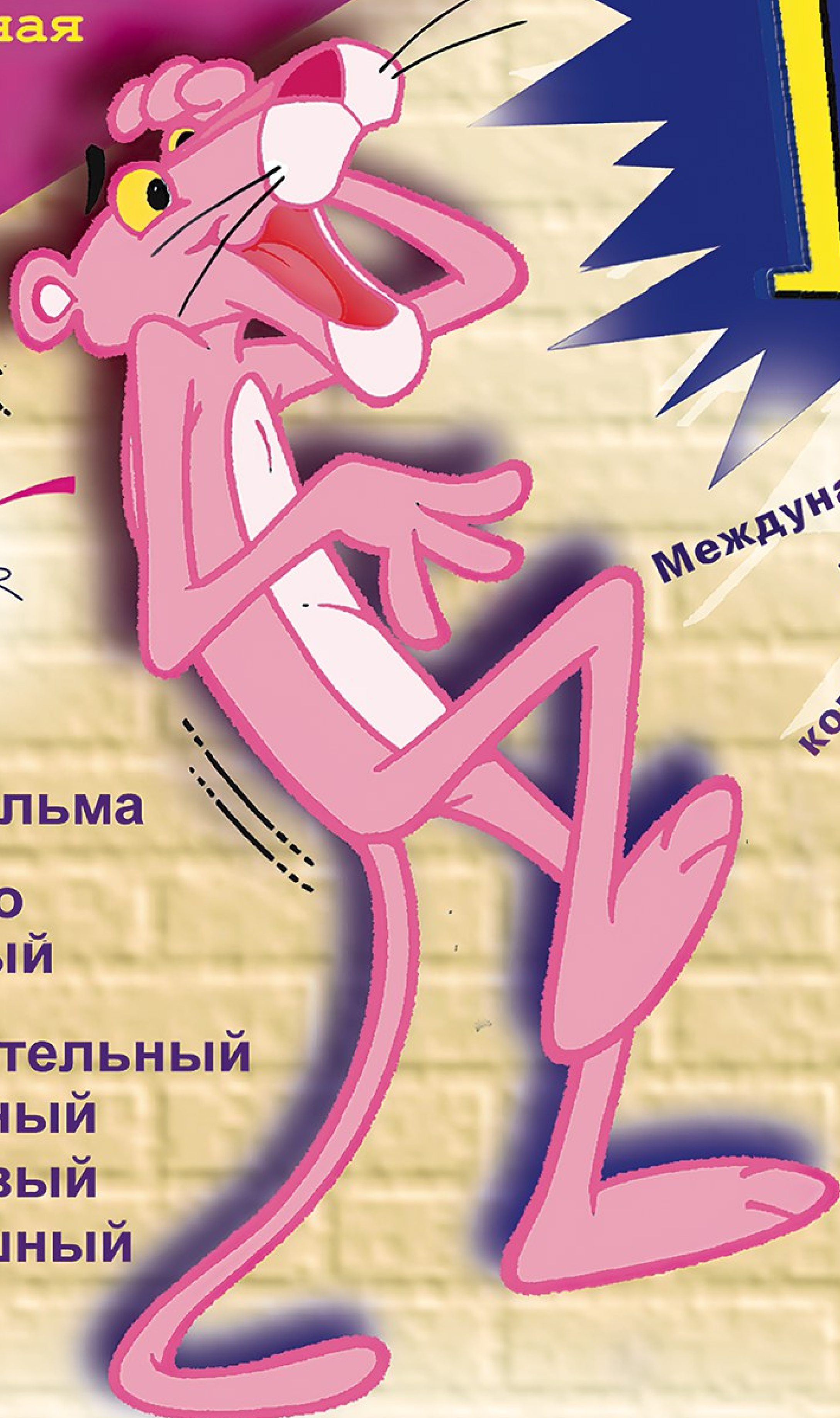
Вас ждут увлекательные приключения и путешествия в обществе непревзойденного агента Розовая Пантера

Розовая Пантера™
Право на Риск™

захватывающий квест на русском языке

великолепная рисованная графика

мно-ого юмора



the Pink Panther

герой мультфильма

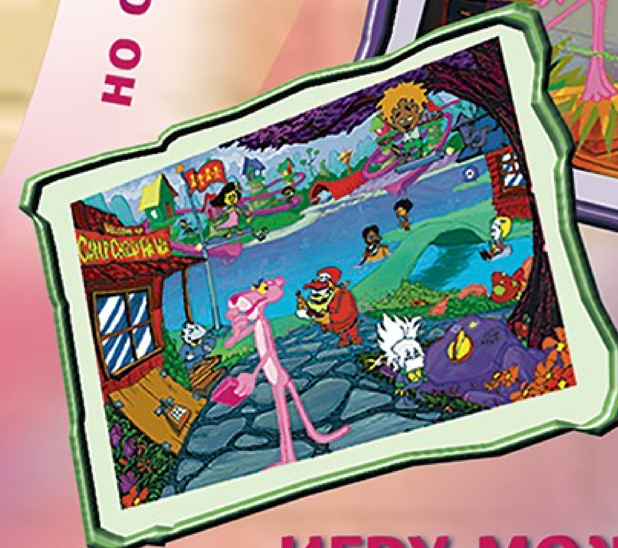
всемирно известный

изобретательный
остроумный
находчивый
бесстрашный
озорной

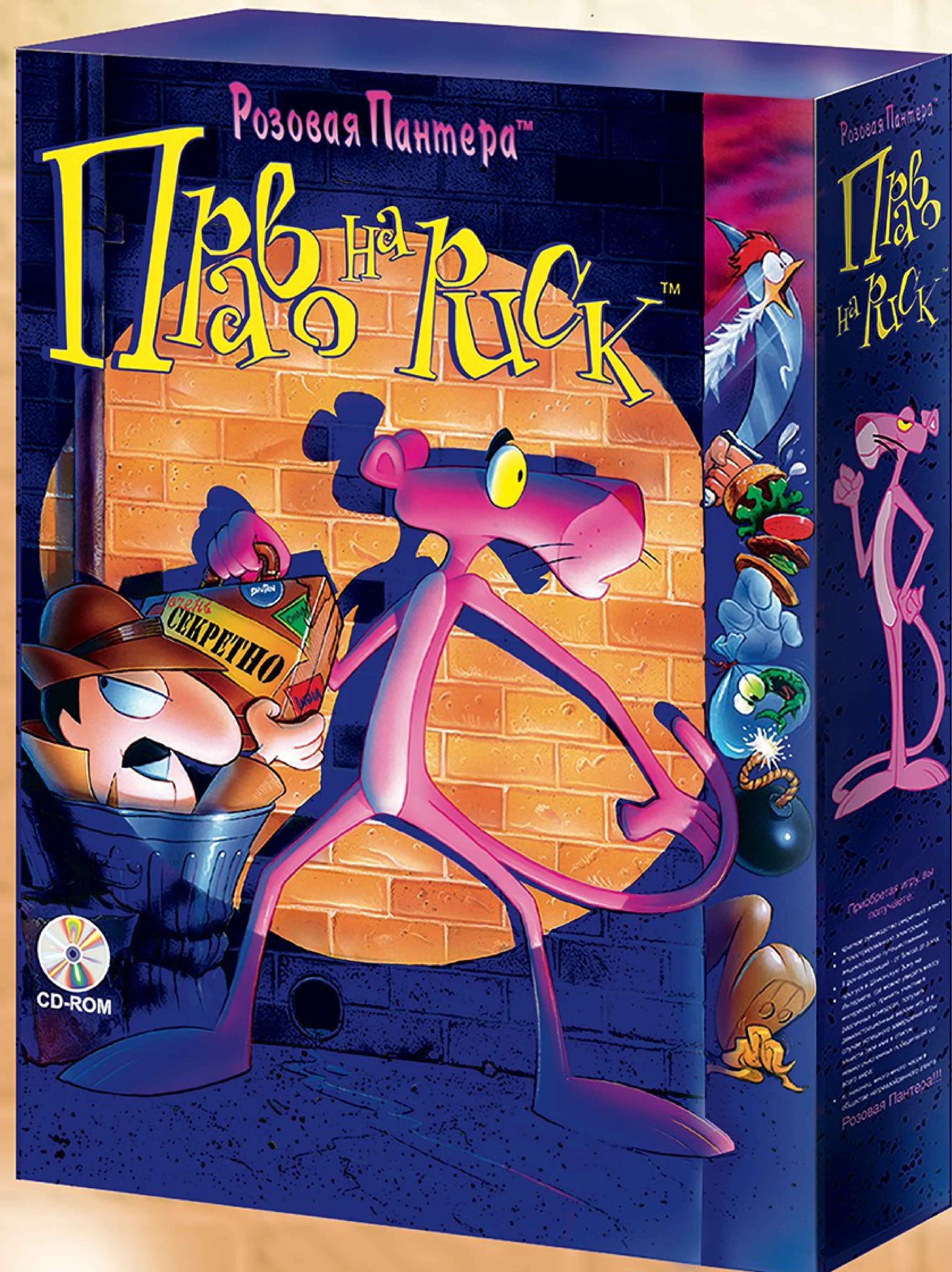
Международная детская конференция под угрозой! Знаменитому сыщику Розовой Пантере поручается миссия охраны, но он нуждается в Вашей помощи!







БОЛЕЕ 50 ЧАСОВ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ



ИГРУ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ...

...в Москве, в магазинах-партнёрах компании "Новый Диск":

"Вист-софт": Старопетровский проезд, 11, корп. 2, (095) 159-40-01
Авиамоторная ул., 53, (095) 273-93-16
Олимпийский пр-т., 16, (СК Олимпийский), (095) 926-55-22
"Диал Электроникс": ул. Строителей,11, корп.1, (095)133-62-65
ул. Садовая Каретная, 20, (095)755-68-86
Хохловский пер.,10, стр.1, (095)917-90-16
Универмаг "Московский": Комсомольская пл., 6, (095)204-59-09
"Аэртон": ул. Пятницкая, 59, (095)231-60-23
"Мой компьютер": Овчинниковская наб., 22/24, (095)231-32-23
"Нагатино": ул.Нагатинская, 35, (095)112-96-32
Дом книги "Медведково": Алымов пер.,17, корп.1, (095)476-24-55
Моск. Предст-во "Сирин Лимитед": Ленинский пр-т, 78, (095)134-30-05
"Рониис": ул. Мясницкая, 20/3, стр.3, (095)928-04-31
"Мегаком": ул. Вешняковская,18, (095)373-60-91
"Стилан": Комсомольский пр-т,40, (095)242-19-58
"Ланк": пр-т Мира,176, (095)286-02-70
"Смарт": Ленинский пр-т., 61, (095)939-00-55
"Парус": б-р. Яна Райниса, 2, корп.1, (095)494-44-88

Приглашаются региональные дилеры!

...в магазинах наших партнёров в регионах:

Санкт-Петербург: "Лайт-Про" (812)311-83-12
"Гостиный двор", Перинная линия, первый этаж, (812)311-83-12
"ДЛТ", первый этаж, (812)311-83-12
Иркутск: "Мультимедиа Салон" (3952)34-99-35
"Мультимедиа Салон": ул.Чехова,19, 1 этаж, (3952)34-99-35
Торговый центр "Иркутский",павильон №71, (3952)34-99-35
Екатеринбург: "Образ" (3432)41-36-18
Торговый центр "CDV": ул. Мира, 32, (3432)74-27-82
"Навигатор": ул. 8 марта, 28/2, (3432)22-97-03
Красноярск: "СКТ Компак" (3912)27-24-89
"Огонёк": ул. Северная, 9А, (3912)21-25-67

В нашем прайс-листе свыше 250 российских лицензионных дисков!

По вопросам оптовых закупок обращаться в компанию "Новый диск" по тел.: 932-61-78, e-mail: ndisk@cominf.msk.su



SONIC R

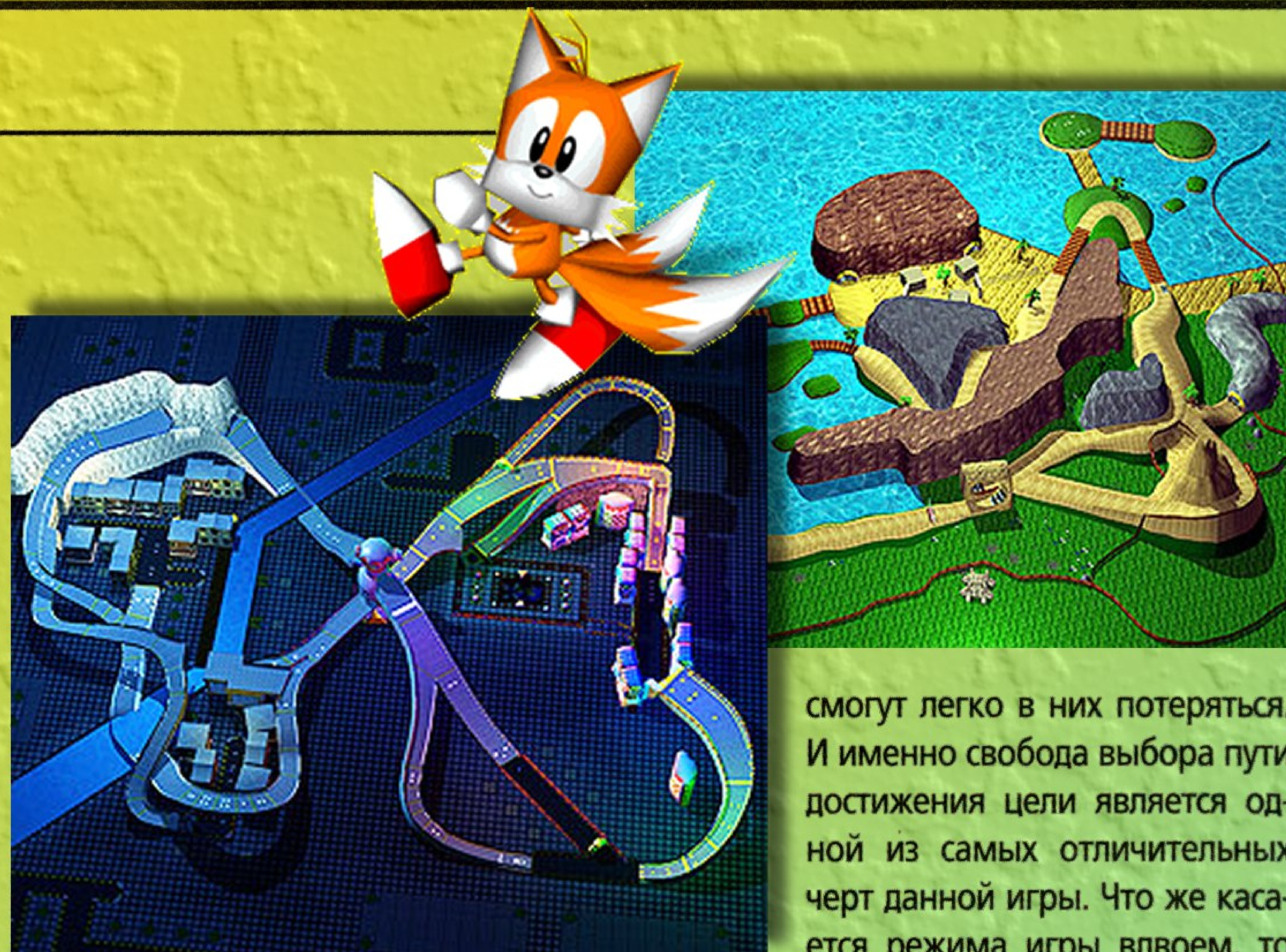
Страна Игр ЯНВАРЬ 1998

... Sonic R практически лишен всех 32-битных «глюков», к которым мы уже давно привыкли.

Платформа: Saturn
Жанр: Гонка/бродилка
Издатель: Sega
Разработчик: Sonic Team/Travellers Tales

Когда мы впервые услышали о планах Sega выпустить гоночную игру с Соником в главной роли, мы были рады возвращению синего ежика в новый трехмерный мир, но и одновременно озабочены схожестью этого продукта с классическим Mario Kart от Nintendo. А когда стало известно, что разработкой этой игры будет заниматься английская команда Travellers Tales, пусть и под патронажем Sonic Team, **Sonic R**, честно говоря, уже не стал казаться таким уж сногсшибательным проектом. Но возможно, благодаря тому, что особенно от этой игры мы ничего не ждали, финальный продукт оказался очень даже ничего.

Начнем с того, что **Sonic R** имеет только поверхностное сходство с Mario Kart 64. Если игра от Nintendo по сути являлась обычной гонкой с применением оружия, **Sonic R** играется практически как очень быстрая версия Соника. Тем не менее, следует сразу оговориться, что модель управления персонажами, которые бегают на своих двоих, получилась не такой, как хотелось бы. К сожалению, Соник чувствуется больше как машина, одетая в костюм главного героя, и это можно смело назвать единственным настоящим недостатком игры в целом. С другой стороны, все пять уровней (именно уровней, а не трасс) на 100% соответствуют нашим представлениям о мире этого легендарного персонажа. Они красочны и разнообразны, а самое главное, графически выполнены безукоризненно. К чести разработчиков стоит сказать, что **Sonic R** практически лишен всех 32-битных «глюков», к которым мы уже давно привыкли. В частности, проблема прорисовки заднего плана, когда объекты на экране вдруг появляются из ниоткуда, а потом туда же и исчезают, в этой игре была решена полностью. Используя второй сопроцессор, Traveller's Tales удалось применить новаторскую технику скрытия этого графического недостатка 32-битных игр. Теперь каждый объект на заднем плане по мере приближения к нему постепенно проявляется, переходя из прозрачного состояния к своему полноценному виду. Кроме того, игра идет на достаточно высоком разрешении, на скорости 30 кадров в секунду, без тормозов и выпадений полигонов. Все это вместе дало нам наверное одну из самых сильных по графике 32-битных игр и уж точно самого красивого трехмерного Соника за всю его историю.



Что касается самого игрового процесса, то кроме проблемы с управлением самим Соником, о котором вы можете прочитать выше, пожаловаться можно только на малое количество миров. Мы, конечно, понимаем, что игру нужно было закончить к Рождеству, но пара-тройка дополнительных уровней здесь явно не помешала бы. А так нам доступны всего четыре стандартных мира, да еще один тайный. Но что разработчики не успели сделать количеством, они постарались восполнить качеством. В **Sonic R** вам предоставлена возможность выбрать одного из восьми персонажей (пять явных, три тайных), которые отличаются между собой не только манерой поведения, но и своими возможностями. Таким образом, прохождение игры каждым из героев будет по-настоящему разным. Построение уровней было сделано так, что внимательный игрок сможет значительно улучшить свой результат, если потратит время на их изучение и применение полученных знаний на практике. Играя за Соника, вы можете вдоволь насладиться его возможностью прыгать, а играя, скажем, за Amy, которая ездит на своеобразном «вседорожнике», вы сможете просто срезать везде, где захотите. В общем, в **Sonic R** столько свободы, что мало не покажется. Миры игры для гонок просто огромны, и многие смогут легко в них потеряться. И именно свобода выбора пути достижения цели является одной из самых отличительных черт данной игры. Что же касается режима игры вдвоем, то он достаточно продуман и интересен, чтобы добавить к уже вполне достойной игре еще немного привлекательности.

Отдельно стоит сказать о музыкальном сопровождении. Наверное впервые вы будете ездить не под стандартную музыку, а под полноценные песни со словами. Сперва это кажется слишком необычным для гонки, да и вообще для игр в целом, но со временем вы должны будете полюбить эти стилизованные под диско композиции. Но приготовьтесь к тому, что этого может не случиться никогда. Тогда просто в опциях уберите голосовое сопровождение, хотя без него игра может потерять определенный налет экстравагантности.

Подводя итог, можно смело назвать **Sonic R** одной из тех игр, которая снаружи кажется обычной, но по своей сути готова предоставить игрокам достаточно новых ощущений и оставить в памяти неизгладимый след. И пусть игру нельзя назвать идеальной или на 100% оригинальной, выйди она на другую приставку, все бы сразу заговорили о ее многочисленных достоинствах. А если бы ее рекламный бюджет был еще и на порядок выше (как, например у Diddy Kong Racing или Crash Bandicoot 2), то к новому году уже каждый бы мечтал о ее приобретении. А так в качестве одной из последних игр на относительно непопулярный у нас Сатурн **Sonic R** является отличной альтернативой всем тем стандартным гонкам на этой платформе, а также хорошим поводом в последний раз посмотреть на 32-битного Соника. В следующий раз он уже будет на другой платформе. **СИ**



Sonic R является отличной альтернативой всем тем стандартным гонкам на этой платформе, а также хорошим поводом в последний раз посмотреть на 32-битного Соника.

Плюсы:
Полная свобода в трехмерном мире, различные возможности персонажей, отличная графика.

Минусы:
Мало уровней и секретов, сверхчувствительное управление.

Резюме:
Хорошая альтернатива стандартным гонкам с Соником в главной роли.

8







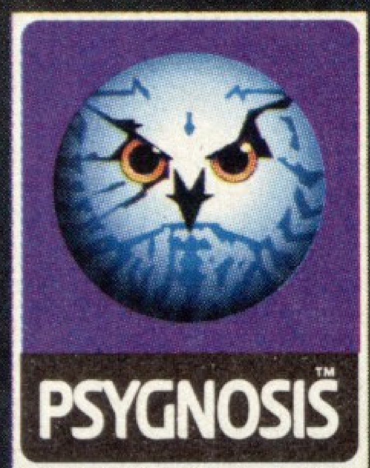


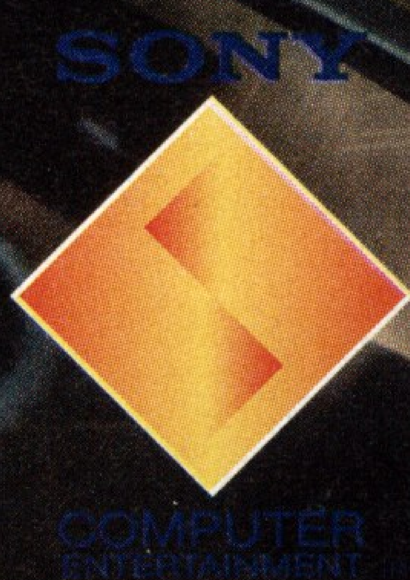


Борис РОМАНОВ



G.POLICE™





SAN FRANCISCO RUSH

Теперь возможно выбирать количество кругов до финиша, число компьютерных оппонентов, «вид» трассы ...

Жанр: гоночный симулятор – аркада
Издатель: **Midway**
Разработчик: Atari Games
Число игроков: **1-2**
Платформа: Nintendo 64

«Автолюбители, то есть люди женатые на машине» – это самые верные, но и самые ревнивые люди на планете. Ведь любой аппарат для продолжения рода человеческого, то есть женщина, может позавидовать вниманию, которое уделяется «четырем колесам». И стоит только хоть кому-нибудь, как-нибудь задеть предмет столь большой и искренней любви, как тут же начнется откровенная взаимопередача накопившихся в душе обоих чувств, выраженная в односложных, с обилием шипящих букв словах.



Но даже этих необычайно похожих друг на друга людей можно разделить на две полярные группки. Первые руководствуются принципом: «Тише едешь - дальше будешь», однако – таких людей, как показывает статистика «Дорожного патруля», становится все меньше и меньше. Вторые же пользуются не менее философским тезисом «Дальше едешь – тише будешь», для которых не существует ни правил дорожного движения, ни скоростных лимитов, ни милицейских постов.

Есть на тихоокеанском побережье США такой замечательный городок, как Сан-Франциско. А относительно недалеко от него находится не менее замечательный город Лос-Анджелес, где есть такая очень знаменитая киностудия Голливуд, откуда очень часто дяди и тети режиссеры ездят в Сан-Франциско, чтобы снимать захватывающие боевики, где действие происходит на дорогах, которые мне напоминают заасфальтированный океан во время семибального шторма. Так вот, именно эти дороги, плюс люди, которых вовремя не успели сводить к психиатру, и управляемые ими машины становятся главными элементами новой игрушки для Nintendo 64 – **San Francisco Rush.**

За основу нового **SF Rush** была взята версия с игрового автомата. Вспоминая этого ветерана, пока еще не желающего уходить на пенсию, вам скажу, что геймеры не покидали салон игровых развлечений, не почувствовав вибрацию руля при столкновениях и авариях. Дороги Сан-Франциско периодически отправляли машину вверх, в «пятый океан», а затем она оказывалась брошенной на произвол законов физики. К сожалению выбор был не велик: четыре уровня сложности, восемь гоночек и три трассы в лучших традициях американских горок. Но впоследствии Atari выпустила новою версию игры – «SF Rush издание Алькатраз», которая включала в себя четыре новых трассы на острове Алькатраз.

Новый релиз разработчиков из Atari для Nintendo 64 – это вместе взятые предыдущие две игрушки плюс обыкновенные навороты в области интерфейса и опций.

Теперь возможно выбирать количество кругов до финиша, число компьютерных оппонентов, «вид» трассы, который она примет после одного круга (возможен «зеркальный» вариант, «перевернутый», в обратном направлении или «зеркально-перевернутый»), туман и дождь не проблема для властного джойстика. Естественно, выбирайте подходящий уровень сложности: от начинающего до полного реализма, правда, это не исключает полеты над крышами домов, да и стоит ли дисквалифицировать гонщика после аварии над этим я бы задумался.

Проблема вида на происходящее была всегда актуальна как для писишных, так и для приставочных игрушек. В каких-то очень удобно управлять из кабины, приезжать первым, но не наслаждаться графическими стараниями авторов, которые являются либо достоинствами, либо недостатками симулятора. Но я лично за другой, менее эффективный (как правило, результат либо первый, либо второй с конца), но более эффектный с точки зрения картинки вариант. На мой взгляд, для **SF Rush** подходит именно второй, тем более, что в режиме игры вдвоем экран делится пополам, а один только капот занимает пол-экрана, поэтому облегчит вам жизнь на крутых виражах камера, дающая обзор сзади машины.

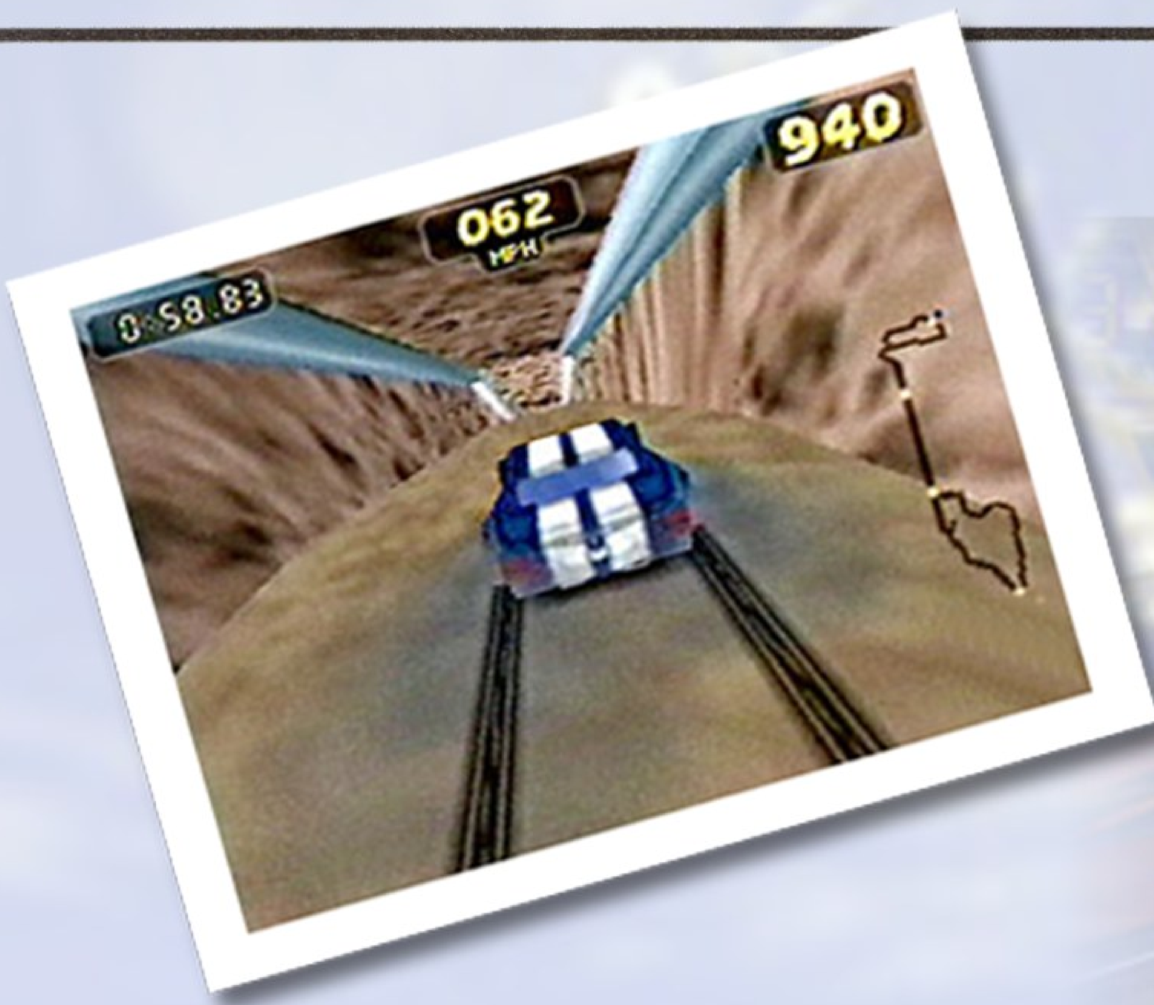
Как правило, в большинстве гоночных симуляторов главным препятствием на пути к финишу являлись компьютерные машины. Теперь вам предстоит иметь дело и с рельефом. Ведь стоит неверно повернуть перед трамплином, как драгоценные секунды будут потеряны. Для этого доброжелательные авторы ввели режим практики, позволяющий в течение 1000 секунд тщательно исследовать маршрут. Но есть одна вещь, которая доступна лишь в обычном режиме – это

О графике подробно говорить не стоит. Она выше всяких похвал.

Плюсы: хорошая графика, проработанный игровой процесс, возможности Rumble Pak
Минусы: звуковое сопровождение
Ремюме: достойная и достаточно оригинальная аркадная гонка
8



Вадим КОИДЗЕ











«ключи», разбросанные по всем трассам. Соберете половину, и станет доступна одна новая машина, соберете все – две. К счастью, впоследствии не придется их опять отыскивать и из кожи вон лезть, чтобы до них дотянуться (некоторые находятся в воздухе, а посему необходимо точно рассчитать полет), т.к. они благополучно сэйвятся благодаря замечательной Nintendo 64.

В игре имеется очень увлекательный «circuit mode», в котором одному плейеру будут противостоять семь компьютеров. Вам необходимо на двадцати четырех трасах (включая три варианта модификации – «зеркальный», «перевернутый» и «зеркально-перевернутый») приходить или прилетать на финиш первым или вторым. В этом случае станут доступны новые секреты.

Огромным плюсом игры является факт поддержки Rumble Pak. В опциях он настраивается по чувствительности, так что превосходство огромного гроба-автомата отпадает. Теперь все последствия употребления зажигательной смеси под названием «алкоголь» скажутся на состоянии ваших рук. Дребезжание «пэда» будет сильнее с каждым столкновением, и если у машины спустит колесо, то импульсы заставят вас поверить в то, что в **SF Rush** возможности Rumble Pak были использованы на все сто.

Но зато есть в игре момент, который катализирует реакцию выпадения игры в осадок. Это музыкальное сопровождение. Если Ширер сказал, что «музыка – это из всех шумов наименее неприятный», то в данном случае это с точностью до наоборот. Представьте себе, что получится, если Влад Сташевский будет исполнять соло Л. Паваротти. В общем, ничего хорошего. Так вот, авторы очевидно старались для того, чтобы мы с вами просто отключали музыку. Мне почему-то непонятен этот тактический ход парней из Atari Games. А может, они просто забыли про музыку и решили кое-как за пару часов до выхода игры чего-нибудь наворотить. Наша благодарность им хоть за то, что звуки сносны. Но факт в том, что почти идеальной игры не получилось.

Я думаю, что о графике подробно говорить не стоит. Она выше всяких похвал. Естественно, не получилось без полигонных глюков с фоном, например, но это ничуть не портит впечатления от игрового процесса. В любой момент вы можете отключить выведенные на экран спидометр, ограничитель времени, карту, и тогда игра превращается в большое аркадное удовольствие, так как нет ничего прелестнее зависнуть в воздухе, боком пролететь стриты и авеню Сан-Франциско и плавно вписаться в столбик на лету. Главное, что теперь необязательно для этого стоять в очереди, сидеть в неудобном кресле и нервно пытаться проехать трассу, когда за спиной недовольно ворчат другие желающие. А вообще, господа автолюбители, заливайте в бензобак то, «чем пахнет цивилизация», и вперед - за запчастями!

СИ

Вадим **КОИДЗЕ**

DIDDY KONG RACING



Самый крупный хит сезона предрождественских игровых продаж для Nintendo 64 прибыл. Точно в срок, что просто поражает. Неужто Nintendo переменилась? А дело в том, что все ранее планировавшиеся хиты были перенесены на 1998 год, и компания фактически осталась без игры, на которую можно было бы сделать ставку в новогодних продажах (а этот рынок очень и очень прибылен – как в Америке, так и в Японии). И тут внимание издателя пало на небольшую игру под названием **Diddy Kong Racing** – фактически очень оригинальную переделку Mario Kart 64. И вот эта симпатичная игрушка стала новым символом компании на очередные несколько месяцев (последним из этих символов был Джеймс Бонд из нашумевшего великолепного Golden Eye).

Эта симпатичная игрушка стала новым символом компании ...



Платформа: Nintendo 64
Жанр: аркадные гонки
Разработчик: **Rare**
Издатель: Nintendo
Количество игроков: **4**



Разработчики DKR поставили перед собой задачу прежде всего обойти Mario Kart по графическому исполнению.

Плюсы: Новые элементы игрового процесса, прекрасно сочетающиеся со старой его моделью
Минусы: Заключается в том, что Nintendo собирается лишь только этой игрой кормить нас чуть ли не всю зиму
Ремюме: Прекрасная переделка Mario Kart. Новые идеи в старом флаконе. И никакого обмана
9

Сергей ОВЧИННИКОВ



С большим нетерпением мы все ждали выхода этой игры – ведь Mario Kart, при всей своей играбельности, не блистал превосходной графикой, да и к тому же отчаянно «cheat'о-вал». Каково это было прямо перед финишной чертой видеть спину только что обогнавшего вас и уносящегося на всех парусах противника? Много еще было недостатков в этой игре, но главное заключается в том, что это была Игра, за которой мы все провели немало времени. А **Diddy Kong Racing** предлагает нам почти то же самое, только значительно лучше. Сравним?



Разработчики **DKR** поставили перед собой задачу прежде всего обойти Mario Kart по графическому исполнению, и это им бесспорно удалось. Теперь на 95 процентов полигональный мир игры очень и очень детализован – даже фигурки игроков теперь созданы с помощью полигонов, а не спрайтов, как раньше. Стало больше ландшафтов, больше текстур, больше трасс, что связано с увеличением объема памяти, отведенного для игры на картридже. Это целых 128 МегаБит (16 Мбайт), что равняется двум объемам картриджа Super Mario 64.







Так же, как и в Mario Kart, здесь вы можете выбирать себе персонаж из нескольких доступных, и каждый из них имеет свои особенности. Кто-то лучше тормозит, кто-то лучше поворачивает, у кого-то выше скорость. Далее выбор трассы. В игре доступно более 20 основных трасс и множество дополнительных, секретных. После прохождения определенного количества уровней вы встретитесь с боссом трассы, которого непременно нужно обогнать. Уровни, не в пример Mario Kart, богаты секретами, лазейками, возможностями срезать дорогу. Организация же уровней больше напоминает сам Super Mario 64, чем Mario Kart. Здесь вы имеете почти полную свободу действий, можете смело исследовать самые отдаленные участки трассы, не забывая при этом все же продвигаться скорее к финишу. Несомненно, игра-соло займет у вас много времени и при этом будет значительно более интересной, чем в Mario Kart. Для любителей же совместных гонок **DKR** предоставляет множество различных режимов игры, сочетающих в себе феноменальную формулу успеха Mario Kart, а именно «гонки с подлостями», если можно так сформулировать, и новаторские решения Rare в области приключенческих гонок. От этого игра не только ничего не теряет, но даже приобретает новые, ранее неизвестные свойства. Разнообразие поддерживается также и тем, что отныне гонять вам придется не только на картинге, но также и на моторной лодке и на маленьком самолете. Первый для земли, второй для воды, а третий – чтобы летать. Ощущения от управления этими тремя средствами совершенно различны, что добавляет игре интересности.







Ну вот, уже отведенное мне место подходит к концу, а мне все еще ничего не удалось рассказать об этой чудесной игрушке. Например, о недостатках. Нет, об этом не могу, по-моему, недостатков в этой игре нет, ведь она не виновата, что вышла так скоро после Mario Kart. Мы такого продолжения ждали практически с самого выхода Mario Kart и, похоже, не ошиблись в своих ожиданиях. Nintendo показала, что умеет исправлять ошибки, а Rare еще раз доказала, что является лучшим независимым разработчиком на всю платформу N64. Все, нет больше сил ничего писать, хочется поскорее сесть за руль своего картинга – и улететь...



СИ

BOMBERMAN 64

... Bomberman является своеобразным олицетворением многопользовательской игры.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **аркада**
Издатель: Nintendo
Разработчик: **Hudson**
Количество игроков: 4



В общем-то, Bomberman 64 можно сравнить с Mario 64, хотя конечно, сразу понятно, что в Bomberman 64 и графика попроще, да и игровой процесс почти другой.

Плюсы: Оригинальность игрового процесса, неплохое продолжение старой игры
Минусы: Упрощенная графика, как, впрочем, и все остальное
Резюме: Хорошая игра для детей

7

Как ни странно, ни клонов, ни каких-либо подражаний Mario 64 на самой Nintendo 64 мы так и не увидели. Хотя если разобраться, то не так уж это и странно. Разработка Mario 64 затра-

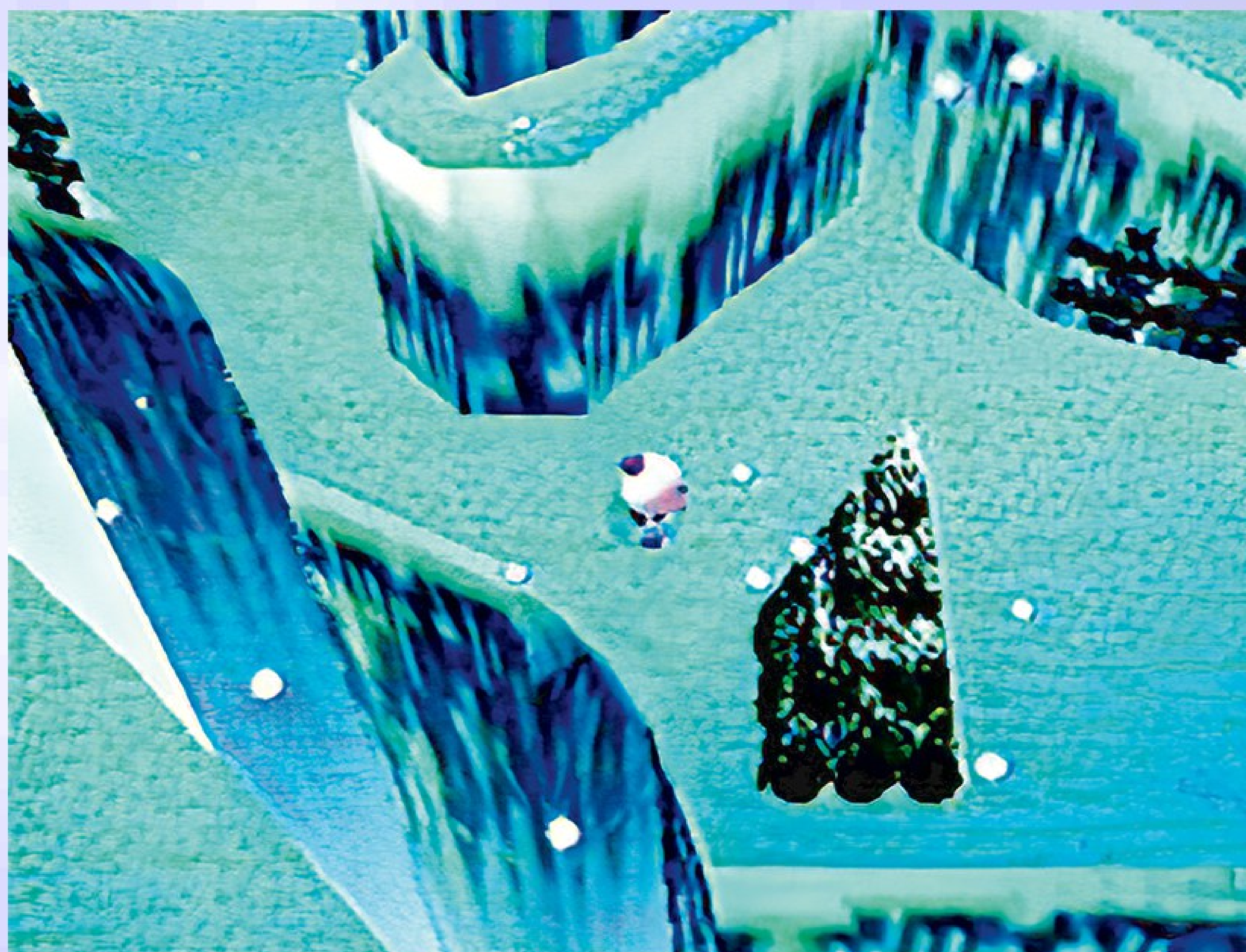


тила очень много времени и средств, однако результат налицо. Клонмейкеры обычно стараются экономить на всем, и потому быстренько делают убогую игру в 32-битном формате. Ведь если сделаешь 64-битный клон Mario 64, то вполне понятно, что игру будут оценивать уже по другим критериям, а тогда ее вообще никто не купит. Однако есть еще смелые разработчики, которые способны сделать практически оригинальную игру, которую вдобавок можно сравнить с Mario 64. Игра эта называется **Bomberman 64.**

Говорить о том, что **Bomberman 64** претендует на некоторую оригинальность, позволяет хотя бы тот факт, что главный герой игры уже в преклонном (для игровой индустрии) возрасте. Когда он был еще совсем маленьким, Bomberman бегал по двумерным уровням и знать не знал, что когда-то он станет полностью трехмерным и узнает, что такое трехмер-



ный мир. Кстати, если среди читателей есть те, кто не знает, кто такой **Bomberman,** сообщаю, что **Bomberman** – это маленький, очень взрывоопасный робот, у которого есть единственное оружие – бомбы. Бомбы всех известных видов, с самыми разными взрывными возмож-

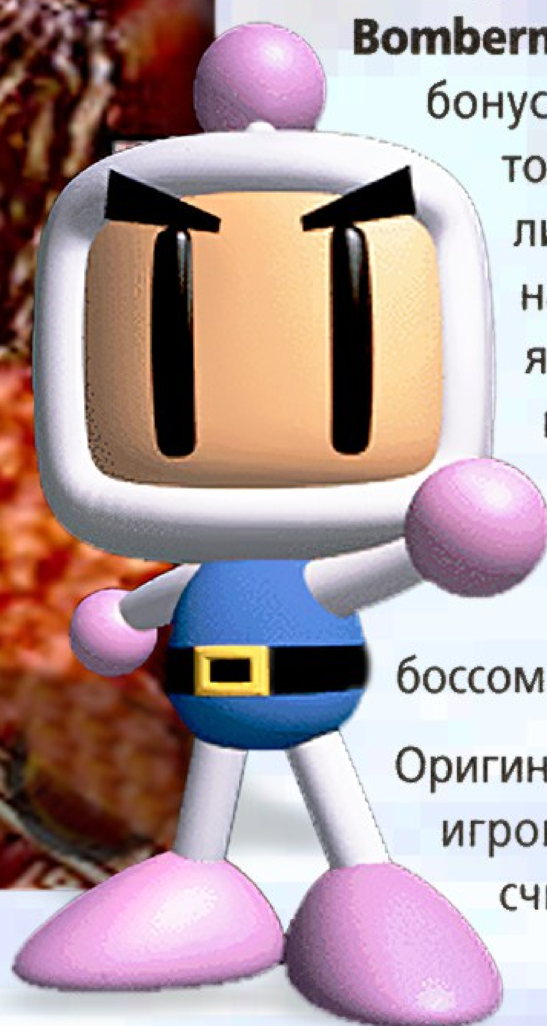




ностями. С их помощью можно прочищать себе путь, уничтожать врагов и даже делать мосты.

В общем-то, **Bomberman 64** можно сравнить с Mario 64, хотя конечно, сразу понятно, что в **Bomberman 64** и графика попроще, да и игровой процесс почти другой. Единственное, что их сближает – это настоящая трехмерность. В **Bomberman 64** существует очень стройная и одновременно простая организация уровней. Несколько очень больших миров разделены на секции, на которых и происходит все игровое действие. В принципе, обыкновенное прохождение игры вряд ли займет у вас много сил, но не для этого надо играть в **Bomberman 64.** Поиск различных бонусов, различных предметов, а также сбор всех бриллиантов, расположенных на уровне, – вот это настоящая цель для настоящего игрока. Помимо этого вам предстоит встретиться с 6 боссами и сразиться с финальным боссом.





Оригинальным дополнением к игровому процессу можно считать бомбы, которые способны делать мосты и лестницы, которые помогут вам добраться до конечной цели. Без этих бомб, кстати, никуда. Впрочем, иногда они радостно отказываются работать по невыясненным причинам. Так что случайностей в игре хватает.

Играть в одиночку конечно приятно, но со времен Super NES Bomberman является своеобразным олицетворением многопользовательской игры на приставках. Играть можно вдвоем, втроем и вчетвером. Чем больше игроков, тем, соответственно, веселее. Хотя иногда думается почему-то, что на Super NES поддержка многопользовательской игры была выполнена более качественно.

Bomberman 64 конечно хорош, хо-



тя все-таки разработчики вряд ли рассчитывали игру на взрослую аудиторию. Особенно так заставляют думать детские голоса, которые раздаются на протяжении всей игры. С другой стороны, не так уж много таких игр, чтобы говорить об этой детали как о недостатке. Кроме того, для впавших в детство эта игра подходит как ничто другое.



СИ

Алексей **КАЛАШНИКОВ**

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

Наверное Crash Bandicoot 2 можно назвать лучшим продолжением аркадной игры, которое когда-либо было.

Платформа: Sony PlayStation
Жанр: **аркада**
Издатель: Sony
Разработчик: **Naughty Dog**
Количество игроков: 1



Внешне Crash Bandicoot 2 несколько лучше своего старшего брата. Несмотря на то, что графическая идея осталась сохраненной

Плюсы: Интересные уровни, улучшенная графика
Минусы: Ничего принципиально нового
Резюме: Великолепное продолжение хорошей игры
8

Итак, наш старый лисоподобный приятель вновь возвращается на экраны наших телевизоров, чтобы разбить своей башкой пару сотен ящиков, покататься на белом медведе и уничтожить десяток боссов со старым врагом Кортексом. Наверное, **Crash Bandicoot 2** можно назвать лучшим продолжением аркадной игры, которое когда-либо было. Что мы обычно называем хорошим продолжением игры? Чаще всего сами разработчики так называют набор новых уровней, однако эти новые уровни должны быть лучше систематизированы, чем в оригинале, в них должно быть много нового (чем больше, тем лучше), включая приколы, врагов и какие-то небольшие изменения в игровом процессе. Ещё желательно улучшенное графическое изображение. Представьте себе, всё это в **Crash Bandicoot 2** есть! И даже с избытком.

Организация уровней на этот раз выполнена достаточно логично и напоминает Mario 64 на Nintendo. Bandicoot попадает в комнату с пятью уровнями и сразу может побывать на любом из них. Если эти уровни пройдены, предстоит сражение с боссом, и в случае его удачного исхода попадаешь в другую комнату. Цель каждого уровня – кристалл, который затем торжественно вешается на стену. Такая организация аркадной игры просто не позволяет скучать. Не нравится один уровень – проходи другой. Другой слишком сложный – играй на третьем. И так далее. Впрочем, в конечном итоге, пройти нужно все уровни. Сложность возрастает так, как ей и положено. Надолго, например, не застрянешь ни на одном уровне. В каждом из них есть какая-то профилирующая особенность и к каждому из них нужен особый подход.

Разнообразие уровней может поразить кого угодно. Снежные, космические, ночные, уровни в канализационной трубе, водные - поверьте, перечислять их можно очень долго. И на каждом из них есть какая-нибудь маленькая но, тем не менее, приятная оригинальность. Например, обледенелые









участки уровней, по которым Bandicoot очень своеобразно передвигается, или нелепые, но очень смешные скачки на маленьком белом медведе, или убегание от такого же белого медведя, который только раз в десять побольше... Ну и конечно же, остались яблоки, которые хранятся в ящиках или раскиданы просто так.

Враги также очень разнообразны. И хоть кажутся они поначалу неуязвимы-



ми, тем не менее, легко уничтожаются каким-нибудь хитрым приёмом. Разработчики очень внимательно отнеслись к созданию боссов уровней. Все они очень оригинальны и совершенно не похожи друг на друга. С одним из них, например, придется играть в своеобразные аркадные пятнашки.



Самое удивительное, что уровень поначалу кажется непроходимым. Однако раз за разом пробираешься всё дальше и дальше. И в конце концов, оказываясь на следующем уровне, предыдущий кажется необыкновенно простым. И так на протяжении всей игры. Праздника аркадности.

Вообще, в **Crash Bandicoot 2** вы сможете узнать очень много нового и любопытного. Например, что пингвины опасны для жизни. Что в воде можно пострадать от сильного удара током высокого напряжения. Что маленький белый медведь – животное крайне полезное, а большой белый медведь – вредный и противный. Что моторная лодка и Bandicoot – сочетание взрывоопасное. Что от пчёл можно спастись, зарывшись в землю. Что светлячки склонны к дезертирству с течением времени...

Внешне **Crash Bandicoot 2** несколько лучше своего старшего брата. Несмотря на то, что графическая идея осталась сохраненной (трехмерное ограниченное передвижение), игра всё же создает впечатление чего-то нового. В общем, **Crash Bandicoot 2** – продолжение, которое лучше оригинальной игры. А учитывая то, что и оригинальная игра была весьма недурна, оценка соответствующая.

СИ

Дмитрий ЭСТРИН

ROSCO MCQUEEN

Super Mario64

Игровой процесс носит менее аркадный характер, чем в Mario64 ...

Жанр: 3D-аркада
Издатель: **SCEE**
Разработчик: Slippery Snake Studios
Платформа: **PlayStation**
Количество игроков: 1



Наш герой, доблестный Rosco McQueen, обязан бороться со злыми роботами и пожарами.

Плюсы: Оригинальность игры заключается в отсутствии достоинств
Минусы: средняя графика, чрезмерная примитивность игрового процесса
Резюме: Клонирование до добра не доведет: игра должна послужить хорошим уроком разработчикам-халтурщикам

5



озадачила игровую индустрию. Игра оказалась настолько успешной и по-настоящему интересной, что ее успех даже превзошел успех приставки, на которой она дебютировала. А проблема игрового мира оказалась в следующем: игроки хотели играть в



Mario еще и еще – настолько им понравился шедевр Shigeru Miyamoto, – причем на всех приставках, доступных в данный момент, не исключая и PC, но вот процесс клонирования игрушки оказался крайне сложным. Ведь Mario 64 – это не только прорыв в игровом процессе, но также и выдающееся технологическое достижение. А вот скопировать (фактически создать по-своему) такой крутой движок по силам далеко не всем разработчикам.

Sony уже давно кормит нас обещаниями сделать если не превосходящую Mario игру, то, по крайней мере, равную ей по силе. Crash Bandicoot2, Blasto, Gex, Croc и вот теперь **Rosco McQueen** пытаются поочередно «убить» добродушного сантехника. А тот только смеется в ответ и продолжает набирать тираж. Приступая к игре, о которой пойдет речь в этой статье, я, конечно, полагал, что непревзойденную вершину **Rosco McQueen,** конечно, не преодолеет, однако рассчитывал по крайней мере увидеть играбельный продукт. Хочу поделиться впечатлениями, а выводы попрошу сделать вас.

Роль злого монстра на сей раз исполняет некто Sylvester T. Square, который живет и злодействует на самом верхнем этаже Tower XS. Наш герой, доблестный **Rosco McQueen,** обязан бороться со злыми роботами и пожарами, которые они устраивают в здании. Помогает в этом робот, постоянно вертящийся у главного персонажа вокруг головы, и зовут его DIGIT. На вооружении у Rosco стоит довольно нелепого вида топор, которым он расправляется с роботами, и садовый шланг, предназначенный для тушения пожаров. Соответственно, и основных действий персонаж может выполнять всего два (комбинирование не допускается). Не давая нам разнообразия в оружии, разработчики зато запихнули в игру аж двенадцать различных видов пламени, которые тушить необходимо всякими способами на протяжении различных отрезков времени. Вообще-то, особых отличительных особенностей в пламени мне заметить не удалось, однако вполне вероятно, что они все же действительно имеются.

Игровой процесс носит менее аркадный характер, чем в Mario64, и большей частью состоит из поисков кнопок, рычажков, тумблеров, компьютеров и прочих мест, на которые можно «нажать» и открыть очередную дверь. Некоторые из этих дверей открываются вообще крайне ори-



гинальным способом – необходимо только как следует двинуть топором.

Графика полигональная, но выглядит совершенно плоской, а анимация персонажей совершенно неубедительна . К тому же все игровое окружение как бы существует само по себе, а герой просто вставлен в него откуда-то еще. Спецэффекты, примененные разработчиками в игре, выглядят очень скромно даже по сравнению с PlayStation'овскими аркадами. Вообще, графика очень недоработана и способна сильно разочаровать тех, кто ожидал скорого прихода графически мощных игр на данную приставку.





Собственно же игровая сторона также не блещет оригинальностью. Огромное количество явных заимствований из нинтендовского шедевра также сильно бросается в глаза, а главное, совершенно никак положительным образом не служит игровому процессу в целом. Взять хотя бы стартовый экран, где главный персонаж вместо выбора опций в меню должен ходить в гостиничном холле от одной стойки к другой – не правда ли, выглядит несколько знакомо?

На фоне всей этой посредственности выделить можно лишь звуковое оформление, которое действительно выполнено вполне достойно, однако количество мелодий все равно недостаточно (их всего семь штук).

Что касается управления, то далеко не всегда удается заставить героя сделать именно то, что хочется, и, конечно, обычный джойпад от PlayStation для игры не очень подходит. Значительно лучше и проще играть со специальным аналоговым джойпадом, тем более, что **Rosco McQueen** является одним из первых представителей игрового мира, поддерживающих этот аксессуар.

Несмотря на все усилия, приложенные создателями игры и особенно ее издателями, **Rosco McQueen** не тянет даже на средний уровень и надоедает практически после первых же уровней. Однообразность игрового процесса, неразумное построение каких-то низких и очень неуютных уровней, да еще и с элементарно слабой графикой, совершенно четко говорят о вторичности данной игрушки, и что бы ни говорила реклама, **Rosco McQueen** не суждено стать хитом. **СИ**



Сергей **ОВЧИННИКОВ**

CLAY FIGHTER 63 1/3





... типичный пример идеального плохого файтинга.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **файтинг**
Издатель: Interplay
Разработчик: **Interplay**
Количество игроков: 2

Плюсы: Прикольные персонажи.

Минусы: Проявляется полная неспособность авторов к созидательному труду.

Резюме: Если удастся пропустить эту игру, считайте, что вам повезло.

2

Сергей АМИРДЖАНОВ

Как сделать хороший файтинг? Нужен быстрый и красивый движок, много интересных разнообразных персонажей, огромное количество ударов, немного реалистичности поведения и много реалистичности управления, много разных арен, желательно, трехмерных. С этим все просто. А как сделать плохой файтинг? В принципе, значительно проще, однако выдерживать приходится все те же условия, только наоборот. Необходим медленный, тормозящий, отвратительный движок, два-три, а лучше один персонаж в двадцати лицах и отсутствие какой бы то ни было реакции на джойстик. А еще не помешает большая рекламная кампания.





ClayFighter 63 1/3 – типичный пример идеального плохого файтинга. В нем все не так, как надо. Персонажей мало, и все они – этакие спрайтовые уродины, совершенно одинаковые по своей сути. Герои лепились из пластилина и потом были транслированы в качестве спрайтовых картинок в игру, поэтому ждать от них хорошей анимации и уж тем более реалистичности не приходится. Единственное достоинство – среди них присутствует небезызвестный червяк Джим, разумеется, очень любящий появляться во всяческих прикольных играх. А уж в том, что Clay Fighter прикольный, сомневаться не приходится. Управление заслуживает отдельного упоминания.



Знаете, иногда, особенно в гонках, когда играешь вдвоем в split-screen режиме, трудно понять, кто, собственно, какую машину ведет. Вот и здесь порой непонятно, вы ли управляете тем или иным персонажем? Звук... О нем даже говорить не буду – все равно придется выключить через пару-тройку минут. Одним словом, претендент номер один на высокое звание худшего файтинга всех времен и народов. **СИ**



NHL FACE OFF'98

... основным достоинством Face Off является графическое оформление.

Платформа: PlayStation
Жанр: **хоккейный симулятор**
Разработчик: Sony
Издатель: **Sony**
Количество игроков: 4

Плюсы: Приличная графика, достаточно широкие игровые возможности.

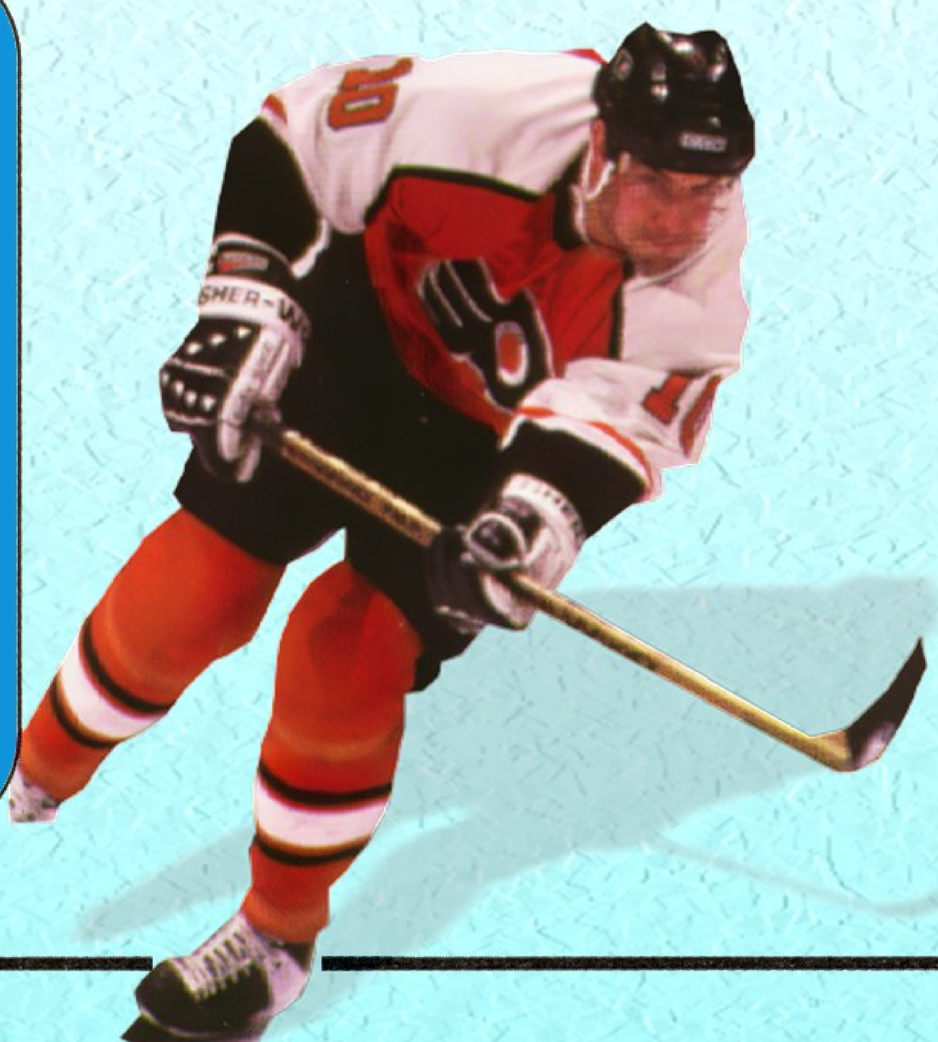
Минусы: Малоинтересное звуковое оформление.

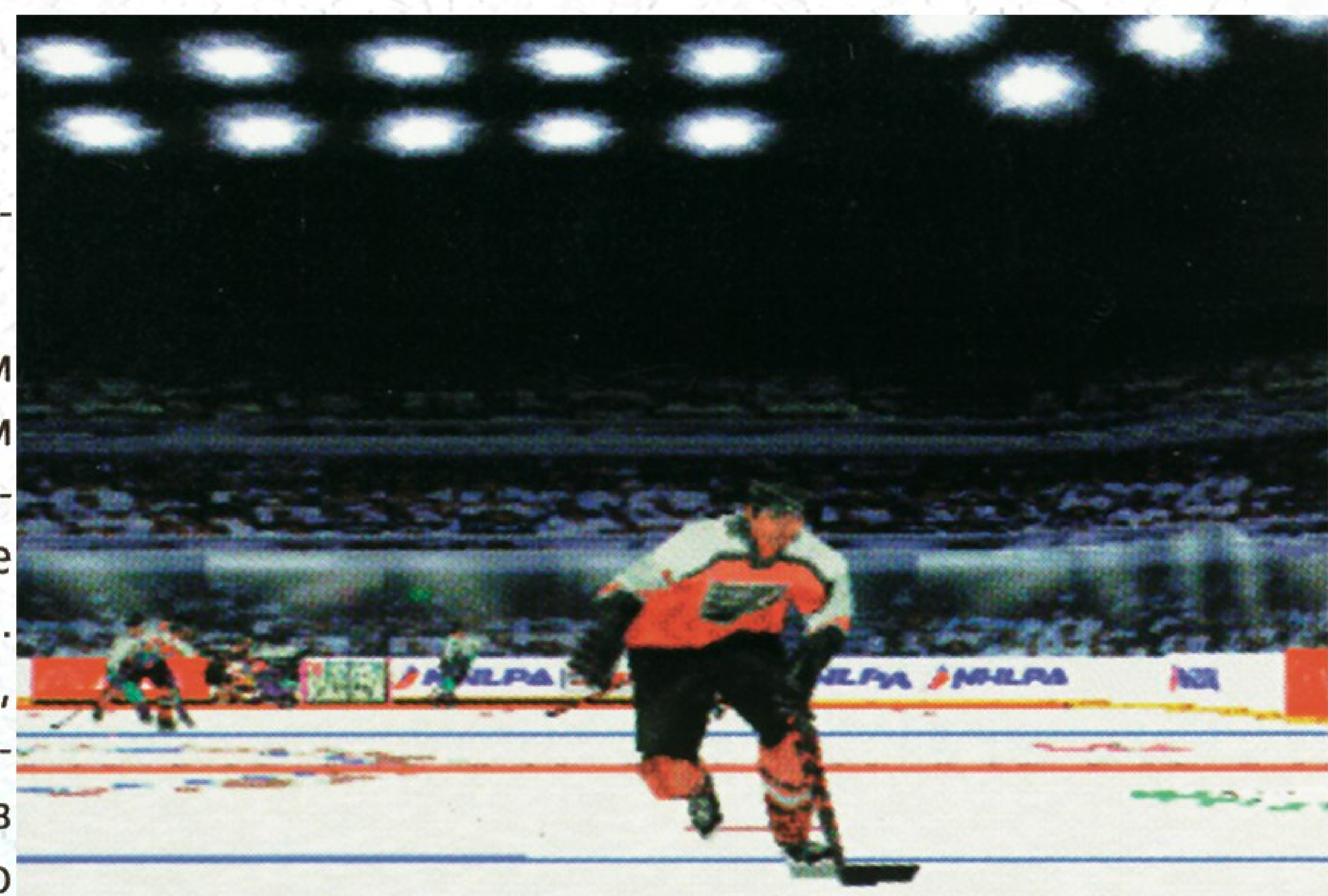
Ремюме: Весьма приличный аркадный «симулятор» для PlayStation.

7

Сергей СОЛОВЬЕВ

Спортивные игры всегда пользовались большим успехом среди играющих на приставках любителей спорта. И, разумеется, летом спросом пользовался футбол. Но вот наступила зима, время ожесточенных баталий на ледяных кортах хоккейных турниров, и настало время выпуска очередной серии симуляторов — на сей раз под маркой очередного сезона 98 года. Основные игроки на рынке не изменились: это вездесущая EA Sports со своим старичком с новым лицом – NHL98, и сама Sony, порадовавшая нас очередной серией **Face Off.** От сравнения этих двух игр нам никуда не уйти, тем более, что большинство из вас, наверняка, если уж и станут покупать хоккейный симулятор, то только один. Из двух. Придется выбирать.





Итак, основным достоинством **Face Off** является графическое оформление. Нельзя сказать, что оно на порядок выше, чем в версии от EA, но все же во многих моментах графика выглядит более четкой и красивой. Игроки не кажутся такими угловатыми и местами плоскими, что весьма радует глаз спортивного болельщика. Качество управления, простота переключения с одного игрока на другого, в конце концов, скорость освоения этого управления также у **Face Off** высоки. Однако, в отличие от NHL98, эта игра в большей степени ориентирована на аркадность игрового процесса, на простоту для широкого круга игроков, в то время как произведение EA имеет значительно больше прав именоваться симулятором. В **Face Off** отсутствуют некоторые важные параметры управления тактикой команды, что может показаться несущественным, однако является серьезным недостатком. Звуковое оформление игры также не блещет оригинальностью, да и звуки сами кажутся несколько искусственными.



В целом, **Face Off** представляет из себя весьма сбалансированный продукт, предназначенный для всех поклонников хоккея, кроме ярых фанатов. Для них все же лучше выбрать NHL.

СИ

PANDEMONIUM 2

Pandemonium 2 – продолжение похождений крутой девушки Никки и шута Фаргуса по загадочному волшебному миру. Видеоэффекты еще более живописны, чем в первой части. Игра осталась двухмерной аркадой, однако полигонная графика создает псевдотрехмерность: можно продвигаться в глубь экрана.

... полигонная графика создает псевдотрехмерность: можно продвигаться в глубь экрана ...

Платформы: PlayStation, PC
Жанр: **аркада**
Издатель: Crystal Dynamics
Разработчик:
Crystal Dynamics

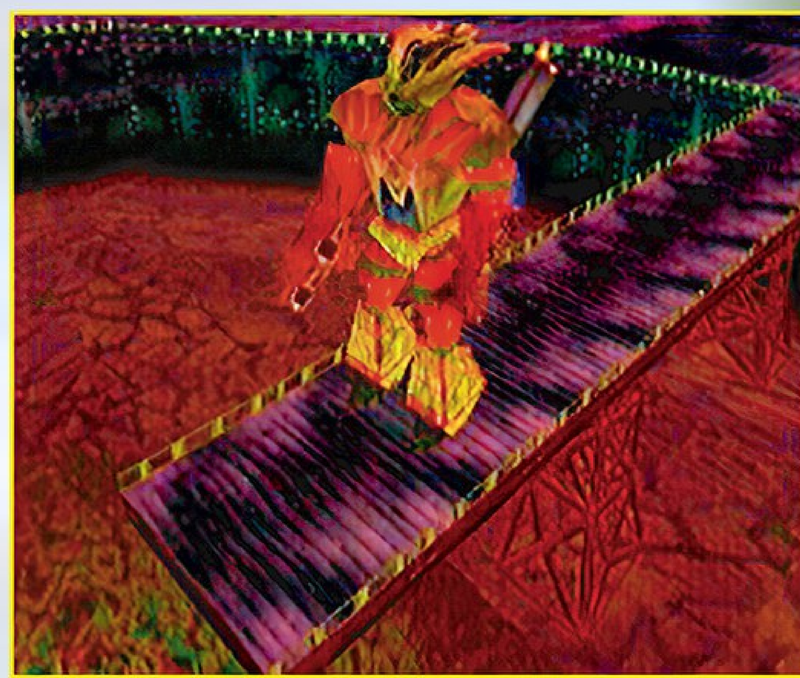
Каждый уровень обладает высокой степенью индивидуальности и выглядит



как совершенно другой мир. Это придает **Pandemonium 2** свежесть и увлекательность.

Все герои играют по-разному, и фанатам первой части будет приятно обнаружить, что одни уровни легче проходить за Никки или за Фаргуса. Но надо помнить, что плохое управление может испортить вашу игру.

Авторы P2 позаботились о множестве



новых движений. Это разнообразные прыжки, подкаты, возможность цепляться за выступы. Последнее незаменимо, если вы падаете с головокружительной высоты.



Pandemonium 2 – игра с очень психоделическим графическим дизайном. Цвета можно назвать прямо-таки «элэсдэшными». Но из-за очень грамотного их использования игра обладает особым шармом. Спецэффекты очень зрелищны, анимированные текстуры просто радуют глаз, а боссы огромны и страшны.

Что еще надо платформенной аркаде? Хороший звук. Саундтрэк игры отлично вписывается в общее «кислотное» цветовое пиршество, а звук сам по себе глубок и подчеркивает атмосферу нереального путешествия.

СИ

Плюсы: Продолжение хорошей игры.

Минусы: Псевдотрехмерность уровней, неприкрытая схожесть с оригиналом.

Резюме: Только для фанатов первой части.

6

Иван **НАПРЕЕНКО**

JET MOTO 2

Наконец, к огромной радости любителей реактивных мотоциклов Single Trac выпустила сиквел к своей сверхпопулярной гонке **Jet Moto**. В результате, игра стала еще более управляемой, еще головокружительней и еще увлекательней.

... игра стала еще более управляемой, еще головокружительней и еще увлекательней.

Графика **Jet Moto** впечатляет. Все 10 треков до отказа набиты зданиями, горами, холмами, трамплинами, канавами, трещинами, туннелями, крутыми



Платформа: PlayStation
Жанр: **гонки**
Издатель: Sony
Разработчик: **Single Trac**

поворотами, перекрученными трассами и всем тем, через что можно перелететь или где можно сломать шею. Например, мне очень симпатична трасса, представляющая собой Лос-Анджелес после ужасного землетрясения. Руины домов, переломанные free и highway и многое другое – все, что требуется для опасной езды. Единственное неудобство – возможность потеряться среди этого многообразия объектов.



Анимация самих игроков, восседающих на железных конях, очень радует. Особенно когда вы не вписываетесь в очередной зверский поворот и эффектно покидаете седло головой вперед. Если бы управление не было чуть изменено в лучшую сторону, то это происходило бы более чем часто. Теперь игрок может





сам выработать присущий ему одному стиль вождения. AI значительно улучшен, и даже ветеранам придется повозиться перед победой.

К сожалению, несмотря на все перечисленные плюсы, игре чуть-чуть недостает новизны. Поэтому у **JT 2** будут определенные проблемы в области попадания в одну группу с такими играми, как V-Rally или F1 Championship Edition.

СИ

Плюсы: Отличные трассы, головокружительные гонки.

Минусы: Просто доработка идеи Jet Moto 1.

Резюме: Для любителей первой части.

6

Иван **НАПРЕЕНКО**

PC CD-ROM

IGNITION



Коды следует набирать в меню. Если вы набрали код правильно, то услышите звуковой сигнал. Для отключения кода введите его еще раз.

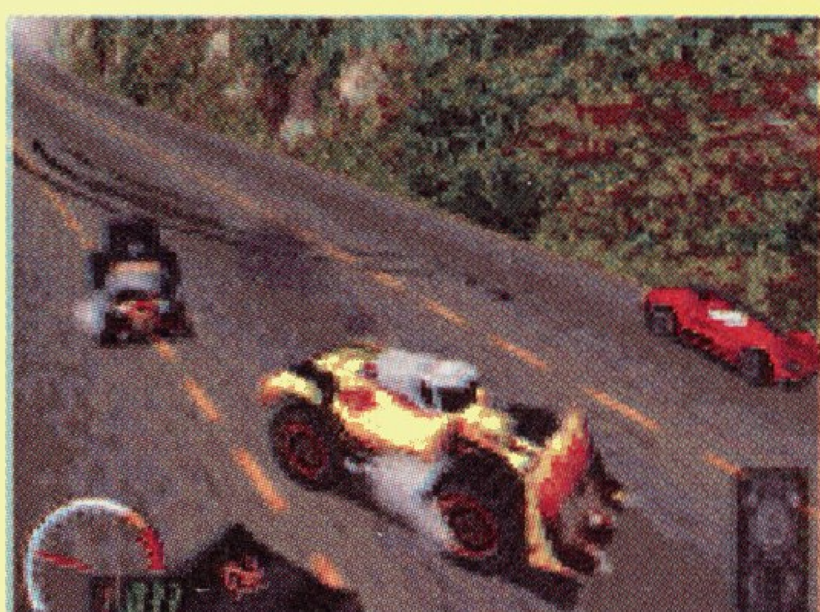


BANARNE – высокие машины.
SKUNK – видеть только колеса.
FILMJOLK – килотная игра.
SURMULE – все возможности, все трассы.
SVINPOLE – максимальное приближение
SLASKTRATT – супермашины: **vegas**, **monster**, **ignition**.

CARMAGEDDON



Все коды вводятся во время игры.
SUPERHOOPS – взрывоопасные пешеходы.
GOOGLEPLEX – возможность плавать под водой.
SPAMFOREST – ручной тормоз
INTHELOFT – наркотики.
BUYOURNEXTGAME - желеобразные амортизаторы.
CHICKENFODDER – прыгающие машинки.
FUNNYJAM – сверхбыстрые пешеходы.
TRAMSARESUPER – «жатва» пешеходов.
ISLANDRULES – трупы с Везувия.



SMALLUDDERS – гигантские пешеходы.
GIVEMELARD – куча денег.
RUSSFORMARIO – оружие против пешеходов.



SPAMSPAMSPAMSPAM – неподвижные пешеходы.
IHAVESOMESPAM – лунная гравитация.
MOOSEONTHELOOSE – режим Pinball.
ILOVENOBBY – люди показаны на карте.
HAMSTERSEX – слепые пешеходы.
NAUGHTYTORTY – возрождающиеся пешеходы.
BOYSFROMTHEBUSH – прилипающие шины.
TRAMSARESUPER – «жатва» пешеходов.
RABBITDREAMER – гравитация с Юпитера.

POSTAL



FLAMENSTEIN – все огненное оружие и боеприпасы для него.



TITANIII – ракетная установка и ракеты.
EXPLODARAMA – все виды взрывчатого оружия и боеприпасы для него.
CARRYMORE – аптечка.
LOBITFAR – гранаты и «коктейль Молотова».
CROTCHBOMB – мины.
FIREHURLER – огнемет и полные канистры.

TEST DRIVE 4

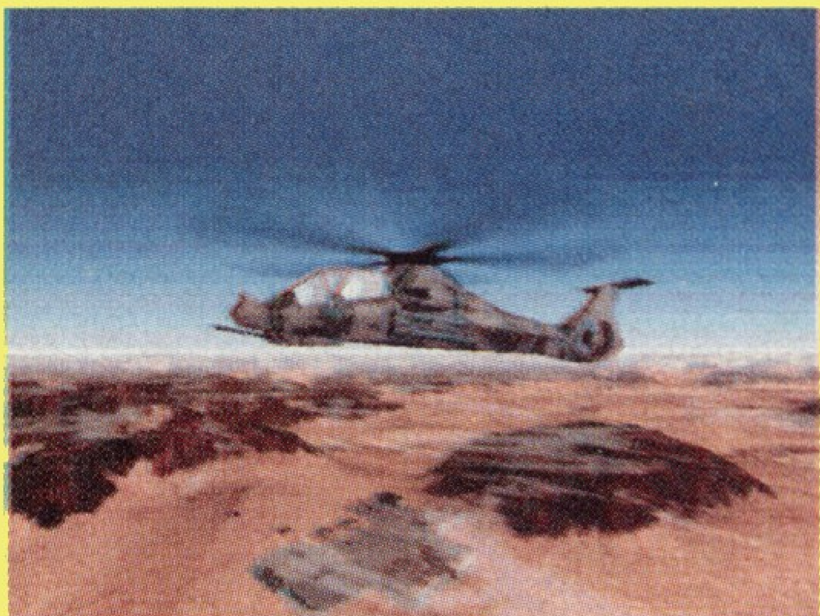


Для входа в меню кодов зайдите в экран сохранения, выберите **Slot 10,** наберите код и нажмите **ENTER**.
NOAICARS – отключить компьютерных игроков в сетевой игре.
STICKIER – при столкновении машина не взлетает.

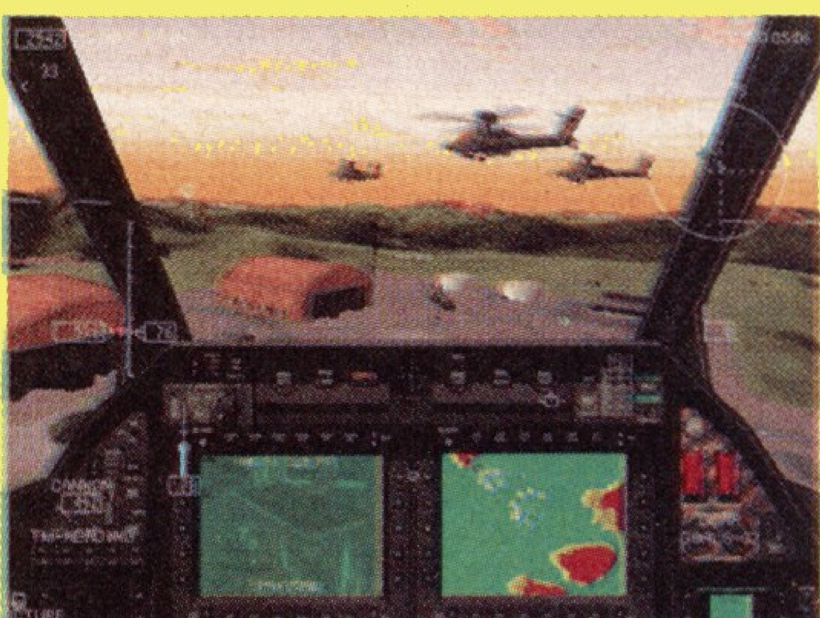


AARDVARK – отключить столкновения.
ITSLATE – отключить спецэффекты (только для **3Dfx** версии).
SRACLLA – все машины.
LEVELLLA – все трассы.
BANDW – черно-белый режим.
MIKTROUT – большие машины.
MPALMER – маленькие машины.
BIRDVIEW – вид сверху.

COMANCHE 3



В полете нажмите **«R»** и вводите коды.
ratz – невидимость.



СЕКРЕТЫ

PC CD-ROM

cowz – заморозка.

ipig – перегрузка
cat9 – повреждение

IMPERIUM GALACTICA



dog9 – все оружие

Держа **SHIFT,** наберите **KAROLY** для активации режима кодов. Нажатие следующих клавиш даст вам дополнительные возможности.
5 – дает звание лейтенанта.
6 – повышает в чине до капитана.



7 – повышает в чине до командующег.
8 – повышает в чине до адмирала.
9 – повышает в чине до главного адмирала.
C – все колонии и изобретения.
C – повторно нажав, вы получаете все строения в колониях.

CHASM: THE RIFT

V – 100 000 кредитов.

Коды для одиночной игры
Набирайте их на консоли
AMMO – полный боезапас.
ARMOR – 200% брони.
CHOJIN – неубиваемость.
DEPTH – меняет глубину прорисовки.
FULLMAP – открывает всю карту на уровне.
GO (#) – переход на уровень #. (только в зарегистрированной версии).
INVISIBLE – две минуты невидимости.

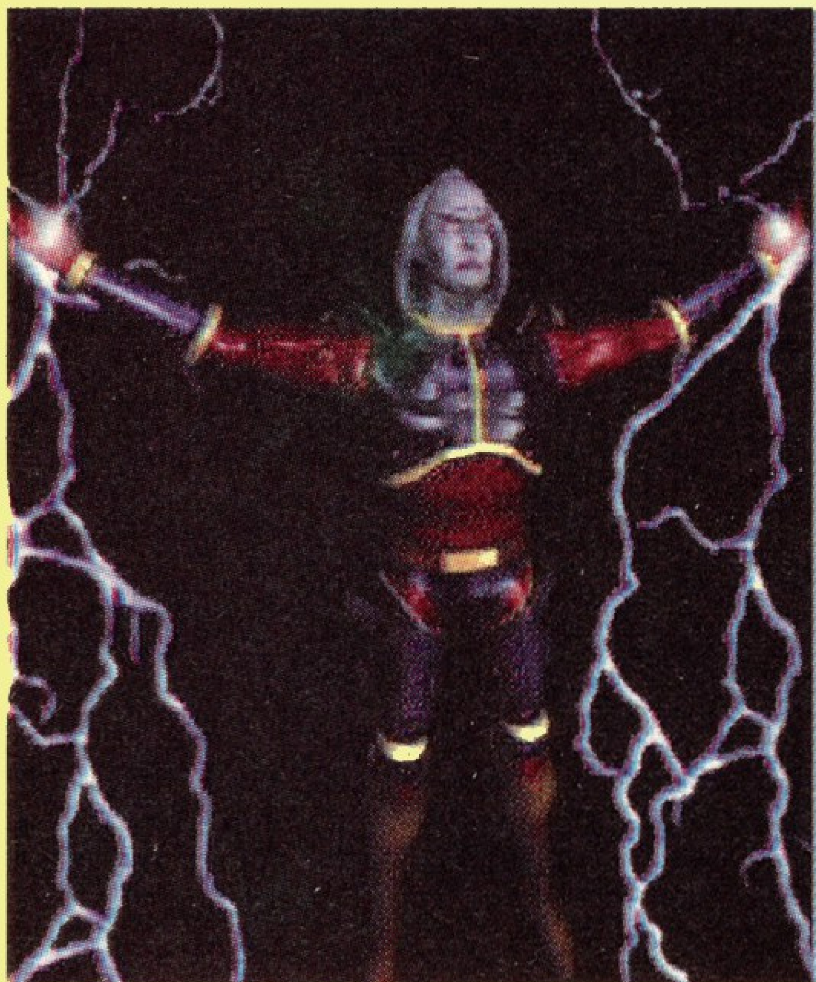


KILL – убивает всех монстров на уровне.
REANIMATE – все монстры оживают.
RESPAWN (#) – устанавливает время возрождения монстров в секундах.
REVERSE – правый и левый звуковой канал меняются местами.



SHADOWS (#) – sустанавливает предел теней на объектах.
WEAPON – все виды оружия.
Коды для многопользовательской игры
KICK (#) – отключить игрока #.
KILLP (#) – убить игрока #.
NICK – показать текущее имя.
NICK NEWNAME – установить ваше имя в игре.

BLOOD OMEN



RESETFRAGS – доступен только на сервере: сбрасывает все на 0.

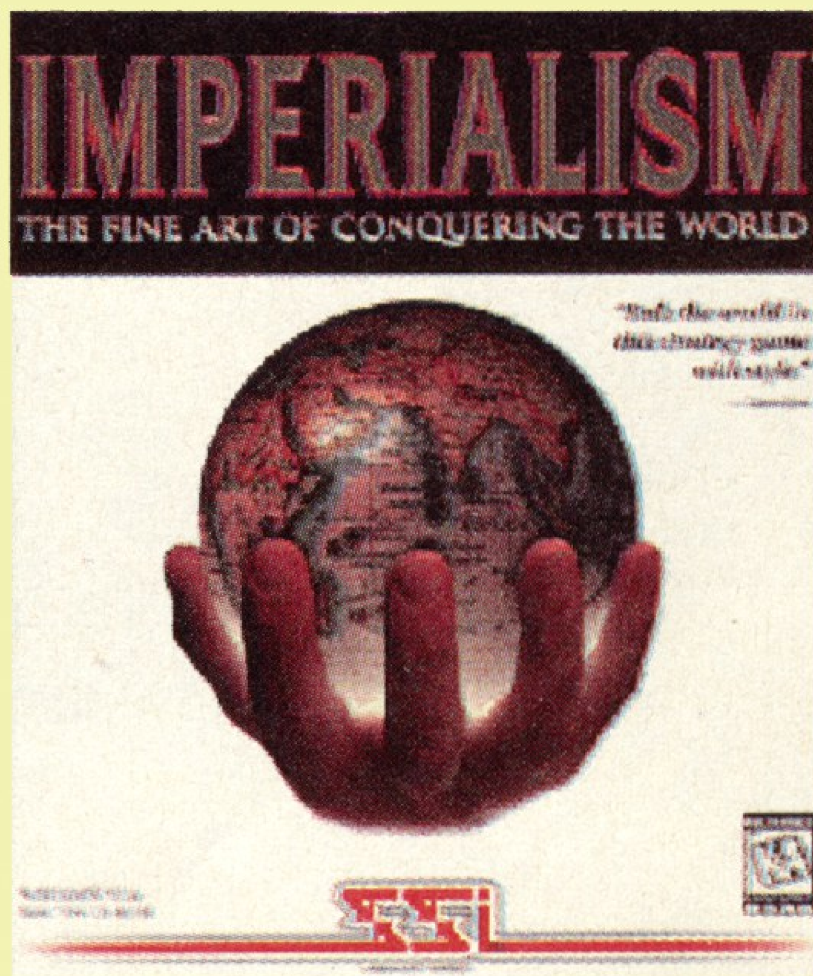
SHADOWS OF THE EMPIRE

Полная жизнь – **вверх, вправо, атака, действие, вверх, вниз, вправо, влево.**
Полная магия –**вправо,**



вправо, атака, действие, вверх, вниз, вправо, влево.

IMPERIALISM



Для того чтобы играть на любом уровне, используйте имя **«R Testers ROCK»**

NFS 2 SE



Держа **Ctrl,** щелкните на глобусе, наберите **Pippin**.
Выберите красную страну и вы получите все ресурсы. (для того чтобы этот секрет сработал вам нужно сначала построить шахту).

tombstone – дополнительная машина.
bomber – дополнительная машина.
slip – замедление.

СИ



SONY PLAYSTATION

AGENT ARMSTRONG



Режим паролей
Для того чтобы войти в режим паролей, нужно найти специальное место в игре. Как только начнется игра, двигайтесь вправо, пока не дойдете до места с игрушечным медведем.
Встаньте лицом к стене и, нажав на круг, прыгните. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Идите вперед, пока не дойдете до следующей комнаты, которая расположена справа. Прыгните на платформу. С этой платформы вы можете попасть в игровую комнату и тем самым завершить ввод кода. Теперь вам доступны коды.

Невидимость
Во время игры на втором джойстике нажмите: X, X, X, X, треугольник, круг, X, квадрат.

Все оружие
Во время игры на втором джойстике нажмите: O, O, O, треугольник, треугольник, X, X, квадрат.

Выбор уровня
Во время игры на втором джойстике нажмите: Треугольник (три раза), квадрат (три раза), X, X, круг.

ARMORED CORE



На некоторых уровнях вы можете найти секретное оружие и части робота. Ниже приведено расположение основных из них.

Большая ракетница
Ее можно найти в миссии **«Eliminate Strikers»**, которая проходит на мосту. В начале миссии разверните робота на 180 градусов в сторону трех машин. Уничтожьте среднюю.

Голова
Ее можно найти на уровне **«Guard Train»** в пустыне. Она находится в серой коробке, которая расположена рядом с путями. Взорвите все коробки, если вам не жалко амуниции. В противном случае ее можно пропустить.

Радар
Его можно найти в миссии **«Guard Wharf Warehouse»**. Он находится в здании, расположенном сразу у вас за спиной. Взорвите дверь и возьмите его. Миссию вы проиграете, но радар этого стоит.

Лазерный меч
Его можно найти в миссии **«Kill Struggle Leader»**, которая проходит в чем-то наподобие древнего храма ацтеков. Во втором коридоре, если посмотрите на карту, то заметите место в полу, которое можно разбить. Взорвите вход в тайный проход и падайте вниз. Там, в одном из углов, вы сможете найти этот мощный лазерный меч.

FCS
Его можно найти в миссии **«Exterminate Organisms»** в пещерах. Когда вы войдете в комнату королевы, вы найдете **FCS**, лежащий на полу у стены напротив входа. Вы сможете не заметить эту маленькую точку на полу, а также с большим трудом сможете ее взять. Поэтому, не берите с собой в эту миссию лазерный меч.

Огнемет
Его можно найти в миссии **«Destroy intruders»**. Спуститесь на три-четыре уровня, и под одним из мостов вы найдете нишу в стене, в которой лежит огнемет. Это самое плохое оружие в игре.

Ускорения
Их вы можете найти в ночной миссии **«Gaurd Secret Entrance»**. Они находятся в северо-восточном углу, сразу за холмом.

Маленькая ракетница
Ее можно найти в ночной миссии **«Secret Factory Recon»**. Она находится в юго-западном углу в коробке, сразу за холмом.

Лазерное ружье
Его можно найти в миссии **«Destroy Fuel Depot»**. Оно находится в самой последней комнате, расположенной на вершине слева. Оружие очень мощное, особенно против самолетов.

Двойная ракетница
Ее можно найти в миссии **«Retake Aircleaner»**. Она находится в одном из проходов в потолке главной камеры. Очень сильное оружие, которое стоит обязательно взять.

Вид от первого лица
Нажмите квадрат, треугольник и **Select** одновременно. Вы войдете в паузу. Нажмите снова **Select**, чтобы из нее выйти.

Вернуться к стандартному виду
Нажмите на **Select**, затем снова на **Select**.

CART WORLD SERIES

Новый вид
Если у вас имеется аналоговый джойстик, то в качестве своего имени введите **PUSHBUTT**. Затем в самой игре с помощью L3 вы можете получить дополнительную перспективу.

Установка количества соперников
В качестве своего имени введите **MAXCARSx**, где **X** – это буква, отвечающая за кол-во машин на трассе (A=1, B=2 и т.д.).

COLONY WARS



Выбор уровня
В качестве пароля введите **Commander*Jeffer**.

Бесконечная мощность главного оружия
В качестве пароля введите **Tranquillex**.

Бесконечное вспомогательное оружие
В качестве пароля введите **Memo*X33RTY.**

Бесконечная защита
В качестве пароля введите **Hestas*Retort**.

Выключить все коды
В качестве пароля введите **All*cheats*off**.

COOL BORDERS 2



Трассы «наоборот»
В режиме **«Snowboarding Combined»** завершите все девять состязаний с любым результатом. Теперь зажмите R1 и выберите **«Freeride»** или **«Snowboarding Combined»**.

Выбор трассы
Быстро высветите следующие опции: **SBC**, **Onemake**, **Freeride**, **Option**, **Boardpark**, **Halfpipe**, **Freeride** и нажмите круг. Затем зажмите L1+ L2 + R1+ R2 и нажмите круг после экрана выбора режима игры.

Смена одежды
Высветите опцию **SBC** и нажмите вниз, R1, вверх, R1, вниз, R2, вверх, R2, два раза вверх.

Играть за «чужого» и «снежного человека»
Проделайте все 100 движений в режиме **Master** и установите все рекорды в режиме **Freeride**.

SONY PLAYSTATION

Дополнительные доски

В режиме **Freeride** установите рекорды на всех трассах.

Зеркальный режим

Пройдите игру в режиме **SBC** и войдите в экран опций. Нажмите Select на втором джойстике, затем на экране выбора режима игры, нажмите R1+квадрат.

DARKLIGHT CONFLICT

Режим отладки

В меню опций нажмите вниз (дважды), вверх, квадрат, влево (дважды), L1, R1, круг. Вернитесь в главное меню и выберите опцию **Extras**.

Пароли уровней

2 Gun Pod Training	KXCSSSDSC
3 Basic Combat Skills	PHPPXDDJH
4 Primary Weapon Training	PJVQXHDJH
5 Missile Training	MHMGTWLBW
6 Heavy Weapon Training	HHMTVCMPD
7 Advance Weapon Training	WVCHDWVCK
8 Tractor Training	HKMBVXMPD
9 Simulated Battle	QJCSSLDV
10 Journey Back to War Drum	GDQLPPVHT
11 Route Forging	QLLTSHDDV
12 Defend The Drum	LVCVLHDMQ
13 Power Mining	QCTJSBDDV
14 Defend The Boffins	QVMXJCLTM
15 Killer Comets	PMLPWCDJH
16 The Birth of Hyperspace	XKVPBWMGJ
17 Robots in Space	GVJHQTDDV
18 Surprise Ovon Attack	CVHBSSVVB
19 Patrol	LPMCGWVCK
20 Farewell Iris I	KQPKBBMGJ



21 Convoy	GHDMJTLTM
22 Hiding in Rocks	LSMJPSDSC
23 Space Pirates!	XVJKBSVCK
24 Hyperspace Missiles	LHHBXSVVX
25 Mining	CSDWHMVQP
26 Free Trading	PQHBHPVQP
27 Ship Yards in Space	MTHLVQDJH
28 The Ovon Gift	MVXTVSDJH
29 Human Reconnaissance	GCBBPDDDV
30 Farewell Iris II	LKPJBLVCK
31 Battle of the Motherships	KTTSKLKS
32 The Edge of Darkness	WKVSDXMGJ
33 The Alliance	KWCTBBDWL
34 Mining for Victory	PDCQVCVLG
35 Heaven's Crossroads	QDSJXTLBW
36 Ovon Power	HVLLMDDSC
37 Solar Winds	DHHMXBLBW
38 Race Meeting	HKXLWLVVX
39 Rescue The Commander	TMQPXSDSC
40 Farewell Iris III	WPGLLCDWL
41 The Outpost	VWKTGXDMQ
42 The Big Guns	VBKMJJMGJ
43 Trojan Horse	VGVLJDMGJ



44 Long Range Threat	MSQVCCLTM
45 The NET	SQDVQHDJH
46 Bomb The Mothers	HGTJWGDSC
47 Excel	HJPGLKVCK
48 Darklight	DGGPTXVVB
49 The End?	XCWCSDMPD
50 The Escape Home	SDQTBJVQP

G POLICE



Невидимость

Во время брифинга зажмите L1 + L2 + R1 + R2 +круг+треугольник+квадрат и нажмите влево. Если все сделано верно, вы услышите звуковой сигнал.

Все оружие. Бесконечный боезапас

На экране, следующем за брифингом, зажмите L1 + L2 + R1 + R2 +круг+треугольник + квадрат и нажмите влево. Если все сделано верно, вы услышите звуковой сигнал.

Секретные миссии

В качестве пароля введите **PANTALON**. Внизу появится надпись **«Cheat»**. Войдите в меню тренировки, где вы сможете выбрать 6 секретных миссий.

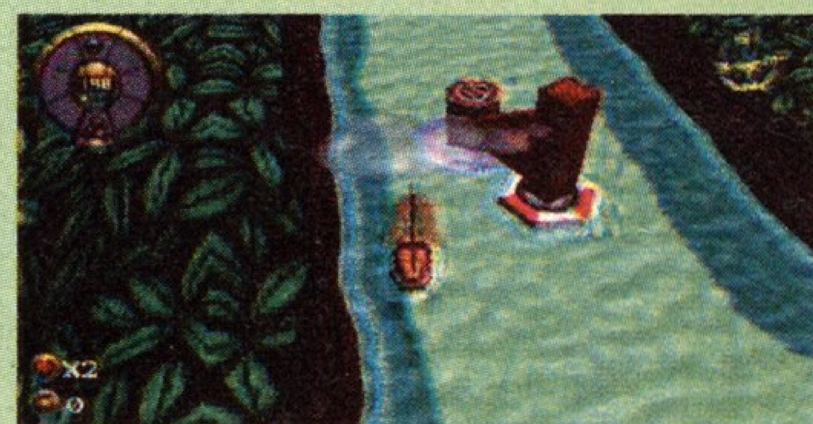
Быстрые пешеходы

В качестве пароля введите **BENIHILL**

Пароли уровней

1	MADGAV
2	DOLMAN
3	SONAGAV
4	ACEDUF
5	JOJOGUN
6	WENSKI
7	SAEGGY
8	MAZMAN
9	DAZMAN
10	DELUCS
11	ANDOOOO
12	KIMBCHS
13	ANDYMAC
14	YERMAN
15	OLLIEB
16	THEYOLK
17	TONYMASH
18	ANDYCROW
19	BIONIC
20	TSLATER
21	AINTHOD
22	JONRITZ
23	CLAIREC
24	STEVEBOT
25	ANGUSF
26	EUANLEC
27	EDFIRE
28	STUBOMB
29	THONBOY
30	JIMMAC
31	PUGGER
32	ROSSCO
33	CAKEBOY
34	NIKNAK
35	SAGLORD

OVERBOARD



Пароли уровней

1–2: корабль, череп, рыба, якорь, корабль, якорь

1–3: корабль, якорь, череп, корабль, якорь, рыба

1–4: череп, корабль, рыба, якорь, якорь, корабль

2–1: рыба, рыба, якорь, корабль, череп, якорь

2–2: череп, якорь, якорь, рыба, якорь, корабль

2–3: рыба, якорь, корабль, корабль, корабль, корабль

2–4: якорь, рыба, корабль, череп, череп, рыба

3–1: корабль, череп, череп, рыба, якорь, череп

3–2: рыба, череп, якорь, рыба, череп, рыба

3–3: рыба, рыба, корабль, череп, рыба, корабль

3–4: корабль, якорь, корабль, рыба, якорь, рыба

4–1: череп, череп, якорь, корабль, рыба, рыба

4–2: корабль, якорь, череп, рыба, рыба, якорь

4–3: череп, корабль, череп, череп, рыба, корабль

4–4: корабль, рыба, корабль, рыба, корабль, якорь

5–1: якорь, корабль, рыба, череп, рыба, корабль



5–2: рыба, корабль, якорь, череп, корабль, рыба

5–3: корабль, рыба, череп, якорь, якорь, череп

5–4: череп, корабль, якорь, рыба, корабль, череп

NINTENDO 64

TOP GEAR RALLY





Дополнительные машины

Новые машины вы получите после победы в сезоне **Top Gear Rally**.

Вы начинаете с двумя машинами:

Type-LD **(Lancia Delta)**
Type-ES **(Escort Cosworth)**

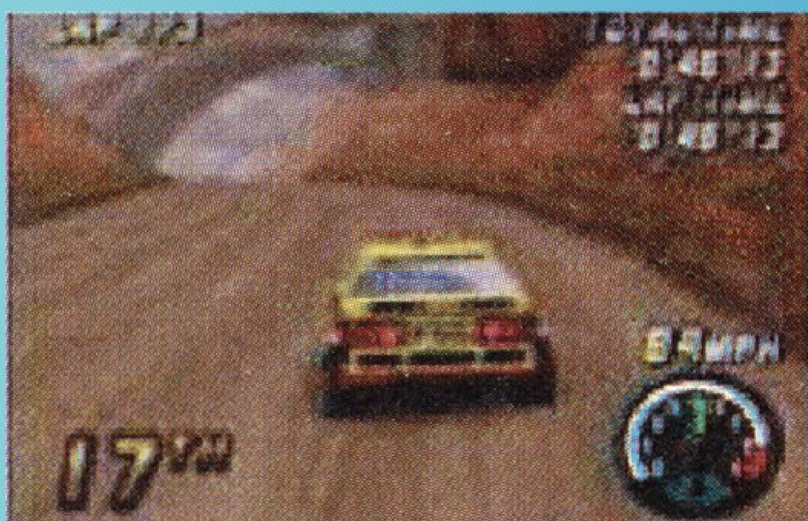
После победы в следующих сезонах вы получите:

За второй сезон:
Type-CE **(Toyota Celica)**
Type-IP **(Isuzu P)**

Третий сезон:
Type-M3 **(BMW M3)**
Type-SP **(Toyota Supra)**

Четвертый сезон:
Type-NS **(Nissan GTIR)**
Type-RS **(Ford RS 200)**

Пятый сезон:
Type-PS **(Porsche)**



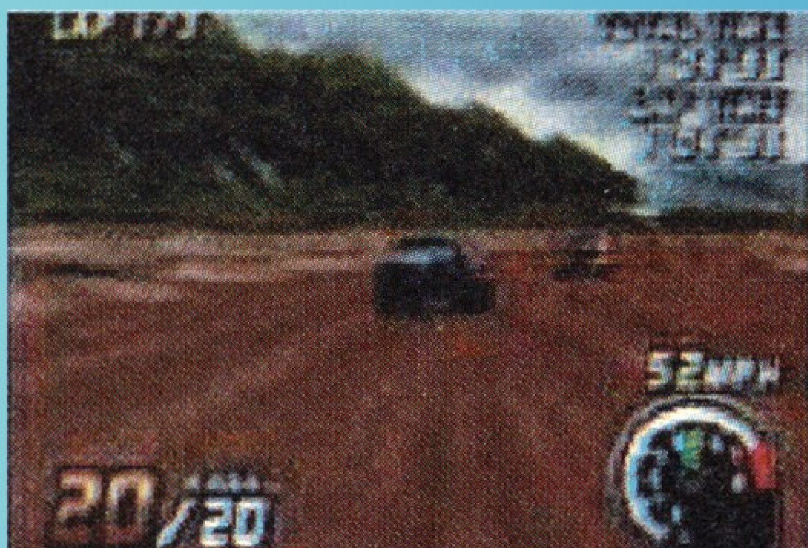
Зеркальный сезон
The Amazing Milk Truck
The Helmet Car

После победы в чемпионате года (год - шесть сезонов) вы получите:

После третьего года:
Cupra (ледовая машина)

После четвертого года
Beach Ball Car

После пятого года:
Зеркальные машины. При выборе машины нажмите **C** и цвет машин измениться.



Секретное время

Если вы хотите узнать, когда программисты закончили работы над игрой, начните игру и держите все **4 кнопки C**. Дата появится на экране.



SAN FRANCISCO RUSH



Трассы вверх дном

Нажмите вверх, вправо, вниз, влево, вниз, вправо, вверх, влево на экране **setup'a**.

Ездить на такси

Соберите половину ключей, скрытых на трассе. Новая машина будет доступна только на этой трассе.

Ездить на a street rod

Соберите все ключи, скрытые на трассе.

CLAY FIGHTER 63 1/3



Скрытые персонажи
Dr. Kiln

На экране выбора бойцов, держа **L**, нажмите **B**, левая кнопка **C**, верхняя **C**, правая **C**, нижняя **C**, **A**.



Sumo Santa

На экране выбора бойцов, держа **L**, нажмите **A**, нижняя **C**, првая **C**, верхняя **C**, левая **C**, **B**.

Boogerman

На экране выбора бойцов, держа **L**, нажмите на крестовине вверх, вправо, вниз, влево, вправо, влево.



Секретное Меню

На экране выбора персонажей, держа **L**, нажмите верхнюю **C**, правую **C**, левую **C**, нижнюю **C**, **B**, **A**. Вы получите доступ к секретному меню.

Выбор уровня сложности

При игре вдвоем, когда появится экран для выбора персонажей нажмите правую **C** или левую **C** для изменения уровня сложности.



Случайный выбор

При выборе персонажей нажмите кнопки **L** и **R** одновременно. Вы будете играть случайно выбранным персонажем.

Различные цвета

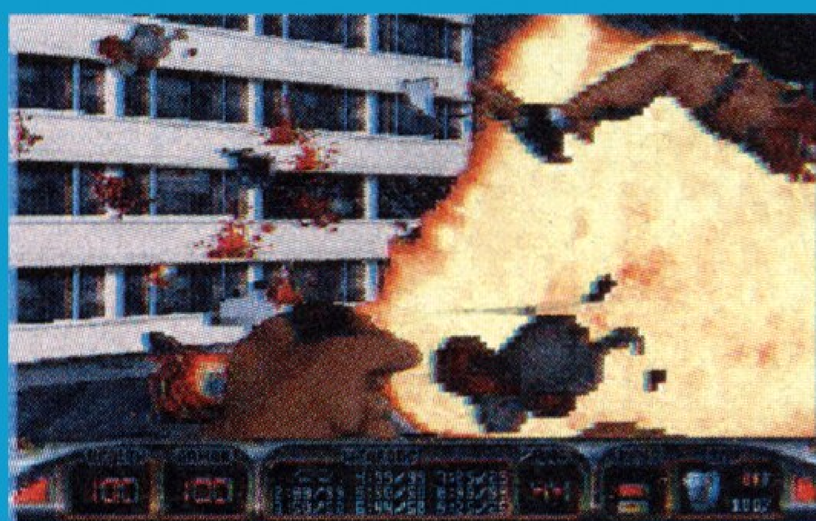
Для изменения цвета вашего персонажа нажмите вместо **A** кнопку **C**.

DUKE NUKEM 64



Режим ввода кодов

Войдите в главное меню. Нажмите влево, **L**, вправо, влево. Появится секретное меню.



Все предметы

Войдите в главное меню. Нажмите **R**, правую **C**, вправо, **L**, левую **C**, влево, правую **C**, вправо. Для пополнения жизни разбейте любой источник воды. Встаньте рядом с ним и нажмите **A**.

СИ

LANDS OF LORE 2

Неисповедимы пути Господни! Аминь!

Первый раз такое с нами случилось, и надеемся, лечиться после этого не придется...Сидели мы с соавтором как обычно за компьютером, творили себе помаленьку, но взяла нас тоска и захотелось чего-нибудь для души. А не поиграть ли в любезный нашему сердцу **Land of Lore: Guardians of Destiny (LoL II)?** Сказано – сделано. CD-ROM моргнул индикатором, и тут... Монитор задрожал, по экрану пошли разноцветные круги, и мы почувствовали, что нас куда-то затягивает! Ну, все, думаем, доигрались! Огляделись вокруг, но куда попали,



так и не поняли. Лес какой-то... Вдруг в воздухе отчетливо запахло сыромятной кожей, потом и, кажется, кровью. За нашими спинами раздался усталый, хриплый голос: «Жалкие создания! Обернитесь и взгляните в глаза самому Стражу судьбы! Мне смешны ваши неумелые попытки повторить мой славный жизненный путь за этой ничтожной машинкой, что вы кличете компьютером». «Но, господин...,– мы несколько растерялись – ростом парень был явно не менее двух метров, – кто ты? И потом мы стараемся, делаем все, что можем!» «Молчите, презренные бумагомараки! – приказал Великан. – Я давно следил за вами и знаю, что вы много обо мне писали, так что я решил предоставить вам шанс, о котором якобы мечтает вся ваша братия. Будет вам полное погружение! А если живы останетесь, то потом сможете лично прояснить всем, как должно действовать в Землях Знаний. Вы выбраны мной, чтобы донести эти тайные знания до всех адептов RPG через славный журнал «Страна Игр». Не забудьте стило и восковые дощечки, или чем там вы пользуетесь, и записывайте, записывайте, не пропустив и не напутав ничего!» Схватив блокноты и ручки, мы, как два зомби, послушно приготовились писать.

Но не тут-то было. Перед глазами опять поплыло, и очнулись мы ... в подземелье. И чувствуем, что не можем пошевелиться, зато кто-то другой управляет нашим телом (одним на троих)! Вот что с нами дальше было:

«Как мне все надоело! Каждый неумеха мнит себя в силах руководить мной в жестокой битве с врагами в Землях Знаний. Я – Гуд..., тьфу ты, Лютер, Великий и Ужасный, сын ЗЛОЙ волшебницы Скотии, наделенный даром неконтролируемой трансформации, решил остановить этот беспредел. Вот как на самом деле сложился мой победоносный путь!

Враги посадили меня в какую-то захудалую камеру для второразрядных преступников, кормили какой-то бурдой. Смотрю – входит зануда надзиратель, к тому же пьяный в дым. Ну все!!! Лучше быть богатым и здоровым, чем бедным и больным. Пора пройтись, подышать свежим воздухом. Воспользуюсь даром «неконтролируемой» трансформации (Я-то знаю, как с этим совладать, но вам пока не скажу). Превращаюсь в Зверя-гиганта – и как у стражника ножки-то затряслись. Поздно теперь, приятель, ты и помолиться не успеешь, чик – голова долой. Но много в этом замке врагов, лучше пока забиться в какое-нибудь тихое место и прикинуть, что делать дальше.

А вот и подходящее подземелье – заберусь-ка я туда, где потемнее. Кстати, перед входом друза кристаллов. Отламываю самый большой, авось, сойдет в качестве дубинки. А, черт! И сюда эти неугомонные стражники добрались. Пойду – посмотрю, куда пошел один из них. О, да этот путь ведет к Драраклу – известнейшему мудрецу и предсказателю. Попробую-ка я прорваться через заслоны. Черт!!!

Реинкарнация. Ну ничего, мы пойдем другим путем. Раньше свернул налево, теперь пойду направо. Ну и катакомбы у них тут, тараканы бегают толпами. Пока был человеком, было просто противно, а как в ящерицу превратился (не совладал-таки с даром!) – так чуть жизни не лишили. Еле отбился с помощью магии. А вот и отставший от своих стражник. Попробовать убедить его в том, что я хороший, только на вид страшный? Нет, даже слушать не хочет. Ну что ж, кристаллом по шлему пару раз, и одним торопыгой меньше. А вот его меч и щит мне очень даже пригодятся, подбираю. Дорога перекрыта обвалившимися со свода камнями, но это не беда – очередное превращение очень кстати, а уж для ящерицы место всегда найдется, монстр же проложит дорогу силой. У стены растет что-то зеленое и пузырчатое – запах мерзкий, на вкус тиной отдает, но зато сил прибавилось. Охо-хо, опять прохода нет. Попробую-ка я сдвинуть в стороны эти колонны. Получилось!

Подозрительное какое-то место. Судя по штандарту, здесь побывали воины Темной армии моей мамаши. Надо осмотреться повнимательней - вдруг удастся добыть что-нибудь полезное. И точно: за дверью, которую смог открыть только после того, как разрубил цепь в нише с правой стороны, мне попался могущественный артефакт – Ancient Stone. Открою вам его секрет: с его помощью мощь любого из доступных мне заклинаний многократно возрастет. Но помните: один камень – одно заклинание. Чуть дальше встретился со старым служакой – последним солдатом моей мамаши. Хотел было взять его с собой, но нет – дорога длинная, а силы у него уже не те. Покойся с миром.



В одной из комнат заметил какую-то полку, до которой никак не мог допрыгнуть. Но рядом навалено несколько пустых ящиков. Попробую-ка поставить их один на другой. Пыхтел целых пять минут, весь покрылся ка-

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



кой-то трухой, а добыл всего пару никуда не годных палиц да прогнивший щит.

Дальнейший мой путь лежит мимо ямы провала, все дно которого усеяно дырками, в которых кроваво отсвечивает лава. Здесь я столкнулся с двумя тварями, в битве с которыми приобрел немало опыта. Магия их почти не брала, но, применяя исцеляющие заклинания, я изрубил их в капусту.

Несколько кровопролитных столкновений заметно поубавили желание драться, тем более что с оружием по-прежнему не блестяще, а магия пока слабовата. Ага, в щель я вижу, что за поворотом ждет очередной «служитель сил света». Но что это за темные пятна на полу? Нефть! Ну-ка, ну-ка мы ее искрой... Вопит горящий стражник громко, но кого мучает чужое горе в этом жестоком мире?

Что это впереди за решетки? До чего же подозрительно выглядят, но деваться все равно некуда. Вот черт, так и знал, что это ловушка! А этот толстяк еще и издеваться будет! Погоди, ужо я с тобой поговорю потом. Слева от моста рычаг: если перевести его в верхнее положение, то решетка должна подняться. И точно! В караулке на столе лежит арбалет и кое-что еще. Но стражники уже близко – быстрее через мост. Ба, да это же жилище самого Дракакла! Теперь либо пан, либо пропал.

...Поговорили, называется. Напрямую он мне не помог, но зато указал путь на южный континент, известный своими тайнами. Есть у меня подозрения, что наш прорицатель преследует какие-то свои цели. Ну что же, поживем – увидим. Вот и портал, который должен доставить меня на место. На столе лежит дар Драракла: кольчуга, меч и камни, которые увеличивают мою силу. Вот только что это за гобелен на стене? Как-то криво он висит. Да это же секретный проход в личный музей Драракла! Известно, что там хранится множество полезных вещей, которые сильно помогли бы мне в моих странствованиях. Проход за мной закрылся, так что придется искать другой выход. Где-то здесь должен быть ключ, приводящий в действие магические устройства, расположенные по всему музею. Вот он, справа на стене недалеко от входа. Что за мерзкие тут служители! После схватки с ними неожиданно обнаружил, что исчез ключ! Пришлось поймать одного из гаденышей и объяснить, что воровать нехорошо (пора бы ноги делать, а то вернется Дракакл...). Прямо за камнем-гидом, расположенным напротив входа, в потайной комнате нашел свиток, который помог мне выучить новое заклинание. Ну а о других полезных вещах и говорить не буду – теперь я экипирован на славу.

В недостроенной части музея обнаружил какие-то песочные часы. Вот незадача: они такие хрупкие. Черт, я же старею! Быстрее надо найти выход. Вот в стене щель: расширю ее мечом, и вперед по коридору. А запах!!! Воняет, как в логове у дракона. Дракона?! Хорошо, маленький экземпляр попался, удалось сговориться и вот уже под его крылом раскинулись джунгли южного континента.»

Please, insert disk 2

Ох!!! Мы изможденно откинулись на спинки кресел. Все исцарапанные, местами опаленные, в комнате до сих пор воняет как в драконьем логове, по стенам бегают пещерные тараканы размером с палец... Ну уж нет, не нужны нам такие «погружения»! Надежно привязав друг друга к спинкам кресел, с опаской вставляем второй диск. Предпринятые нами предохранительные действия помогли и дальше мы поиграли вполне нормально, впечатлениями же делимся с вами.

Huline Forest

Эти джунгли населены большим количеством живности, но она для вас не опасна, если вы не будете на неё нападать. Большие синие двухголовые кошки весьма неплохие бойцы, поэтому лучше оставить их в покое. Кого следует перебить, так это пауков, свисающих на паутинках с деревьев – ядовитые, заразы. В отдельных местах среди растительности можно найти листья алоэ, которые используются для поправки здоровья.

С поляны, на которой вас высадили, идите к воротам деревни. Там местный житель сообщит, что пропали девочка и ее мать. До тех пор, пока они не будут найдены, ворота будут закрыты, следовательно, отправляемся на поиски. Идите на запад и найдите севернее небольшой речки жилище Kity'ara. У нее можно разжиться оружием и броней. После этого ступайте к югу и разыщите участок высохших деревьев. Для того чтобы передвигаться по нему, вырубайте заросли мечом или выжигайте их Spark'ом. Найдите вход в пещеру (он находится за озером в юго-западном углу).

Основная ваша задача на этом этапе – обнаружить Shalla. Для начала найдите пещеру с бегающей по ней двухголовой тварью. Убейте ее и пошарьте поблизости – неплохие доспехи уже ждут вас. Перепрыгните через провал, либо дождитесь превращения в ящерицу и пробегите по западному туннелю. Узкий лаз на востоке, в который может пролезть только ящерица, малоинтересен, так как выведет вас наружу. Найдите Shalla. Рядом с ней вам в первый раз встретится основной агент вашего врага – голубой паук. Его нужно убить, после чего можно смело возвращаться в деревню. Но лучше сначала сходите к озеру лавы на востоке. Переберитесь через него и найдите комнату с огромным мечом. Проберитесь между колоннами, хватайте меч и уносите ноги, так как потолок обрушится вам на голову. Не пытайтесь вооружиться мечом – пока рано. Да, собирайте валяющийся на



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



полу amber – потом пригодится.

Возвращаемся к деревне. Теперь ворота открыты и можно войти внутрь. Методично обойдите всю территорию. У волшебника вы сможете разжиться некоторым количеством магических предметов. У одного из местных узнаете пароль – «aikman». В таверне пьянствует Bacatta, который сообщит, что Dawn тоже где-то на южном континенте, после чего пообещает встретиться с вами у моста через реку, но это после. Визит к местному правителю ничего не даст, но это не страшно.

Если вы не придерживаетесь высоких моральных принципов, можно поработать наемным убийцей. Для этого найдите пустующее здание на западе и проникните в него. Гильдия воров даст вам задание. Но для прохождения игры его выполнение не обязательно. В джунглях есть еще несколько интересных мест, посещение которых не критично, но полезно. Например, севернее жилища Kit'yara расположен живописный водопад, в водах которого можно найти Lightning Crystal, а в пещере за ним очередной Speaking Stone. Кроме того, у моста через Bane River есть потайная пещера, в которой лежит Summon Scroll. Будьте осторожны – здесь ловушка.

В любом случае выходите из деревни и идите в Monestary, расположенный на востоке. Там можете сначала пообщаться с генералом-огородником, только ничего ему не давайте – толку не будет. Затем зайдите в библиотеку слева и пообщайтесь с Dawn. Она отправит вас к Brother Julian, который находится за центральной дверью. Он согласится помочь, но для этого необходимо принести ему образец рунической надписи из пещеры. Для того чтобы добыть его, понадобится воск. Поэтому по дороге пошарьте в гнездах у ос: вам понадобится минимум два куска этой субстанции, но лучше сделать запас.

В пещере идите прямиком к провалу, на стене около которого есть изображение кошки. Там подудите в дудочку, данную Brother Julian'ом. Результат будет довольно неожиданным - приедет лифт. Перед спуском обязательно зарисуйте надпись, расположенную на стене неподалеку: это шифр, без которого вы застрянете.

Лучше всего опускаться постепенно, этаж за этажом. Вы наберетесь опыта и соберете немало полезных вещей. Описывать решение довольно простых загадок мы не будем, чтобы не испортить все удовольствие. Но можно сразу добраться до нижнего этажа. Там найдите место, где в стене есть наклонная щель. Суньте в нее флейту и ищите место с ямой в полу. Рядом с ним необходимо зажечь светильник (используйте Fire crystal), после чего можно спускаться вниз. По центру комнаты находится что-то совершенно невразумительной формы – вот на нем-то и находятся руны, с которых при помощи воска надо снять слепок. Заготовьте две копии (хотя и заказана только одна) и поднимайтесь на поверхность.

У выхода нас поджидает Dawn, которой совершенно неожиданно понадобился экземпляр рун. По старой дружбе дадим его ей. Со вторым направляемся в Monestary, где сначала зайдем в библиотеку и получим у Dawn амулет, с помощью которого мы выучим Dampen spell. Затем зайдем к Brother Julian. Он будет несколько оскорблен нашим неверием в его силы, впрочем, как выяснилось, вполне обоснованным. Дело в том, что помочь нам он не может – ему, видите ли, необходима еще одна надпись. За ней придется отправиться в Savage Jungle, лежащие за мостом через Bane River. По дороге туда вы встретите Kit'yara, которая передаст вам подарок для своего брата. Да, чуть не забыли – отдайте Power Orb магу из деревни. При его помощи он починит меч, найденный в музее. Но его характеристики не представляют из себя ничего особенного.

Неподалеку от моста спит Bacatta, который проведет вас через заслоны стражников. После того как отряд пауков разрушит мост, остается только один путь.

Savage Jungle

Недалеко от входа вы встретите местных жителей. Они довольно воинственны, но после того, как Daniel'у будет передан меч Kit'yara, вас безболезненно пропустят. Кстати, меч теперь можно забрать себе.

Идите на восток и там немного к югу. По пути собирайте красные ягоды – они помогут сохранить жизненный тонус. Будьте осторожны: местами попадаются ловушки. Не заметить их тяжело – это отчетливо выделяющиеся на траве квадраты. Бегающие повсюду непонятные насекомоподобные твари очень подвижны, поэтому сражения с ними довольно утомительны. Но их трупы послужат источником сырья для одного из снадобий. Первая ваша цель – разыскать Huline Temple. К сожалению, попытка проникнуть в него окончится весьма печально, оставив после себя ощущение того, что враги успели первыми. Необходимо заручиться поддержкой аборигенов, поэтому найдите их деревню на северо-западе. Там покажите недружелюбно настроенному стражнику меч Kit'yara, и он изменит свое отношение. Найдите Daniel'a и поговорите с ним, хотя толку от этого разговора практически никакого, да и меч отберут. Пообщавшись с остальными местными жителями, вы получите задание проникнуть в Dracoid Cemetary и добыть Silverleaf. Если хотите туда попасть, идите к югу и найдите яму. Для того чтобы спуститься в нее, нам пришлось изрядно попотеть – ведь малейшая неточность приводит к падению с весьма приличной высоты. Но наконец дно достигнуто, мы стали богаче еще на одну группу заклинаний и перед нами лежит вход в Dracoid Ruins.



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



Dracoid Ruins

Местечко это весьма обширное и опасное. Оно изобилует всякими механизмами и магическими устройствами, да вдобавок населено агрессивно настроенными монстрами. Кристаллы на подставках служат в качестве переключателей и срабатывают при действии на них Spark'ом.

Идите на запад до реки, протекающей по дну пропасти. После воздействия на кристалл появится мост: перейдите через него и идите еще к западу, чтобы попасть в Mage's Tower. После отключения защиты идите по лестнице. На следующем уровне есть пьедестал с когтистой лапой – это White Glass Globe Generator. Пока использовать его нельзя, но запомните местоположение.

На следующем уровне в алькове сидит тварь, после убийства которой вы получите наручи, с помощью которых сможете разговаривать с мертвыми. Затем спускайтесь в самый низ и найдите у основания башни комнату с телепортером. Он перебросит вас в Телепортационную комнату (здесь можно пока сложить излишки барахла, так как вам понадобится свободное место), в которой нужно найти путь, ведущий в Dracoid Cemetary.

Dracoid Cemetary

Покойники здесь так и снуют. Вспомните о добытых ранее наручах, их надо держать под рукой. Для вскрытия магически запертых дверей необходимо использовать правильным образом заряженные стеклянные бусины (обратите внимание на цвет стрелок, появляющихся при нажатии на замок). Идите к северу. Бусина находится в незапертом здании слева от вас. Обыщите также ящики – вдруг что-то интересное завалялось?

Возвращайтесь в Mage's Tower и идите к генератору, который зарядит бусину белым цветом. Другие генераторы находятся в самом cemetary. Здание, открываемое белой бусиной, находится на северо-западе. Рядом с ним есть еще одно незапертое здание со следующей бусиной и говорящим камнем. Ищите переключатель (он находится прямо около входа), который откроет секретную дверь в здании на юге. В нем вы найдете третью бусину. Находясь внутри, повалите набок бочку, стоящую в дверном проеме. Толкните ее. Она докатится до другого здания, где разобьется, залив весь пол маслом. Подожгите его (лучше сделать это с некоторого расстояния), и после взрыва откроется проход в подземелье. Призраки, живущие в нем, весьма агрессивны, так что нападайте первыми. Здесь на севере расположен синий генератор. Около него находится еще одна бусина. Зарядите две (лучше три) из имеющихся у вас и выбирайтесь наружу.

В одном из теперь доступных зданий находится призрак, который пообещает дать вам Silverleaf, если вы спуститесь в подземелье, найдете его тело, сожжете останки и поместите прах в урну. Но сначала найдите желтый генератор (он также расположен в катакомбах) и с его помощью повскрывайте все оставшиеся здания. После их осмотра возвращайтесь в Dracoid Ruins.

В поисках тела вам придется изрядно побродить. Подробно объяснять не будем, но подскажем, что путь в искомое место лежит вдоль берега реки, расположенной на севере. Вам надо пробраться туда (используйте для этого здания на южном берегу) и дойти до озера. Там найдите комнату с телом и алтарем. Переместите тело на алтарь, после чего активируйте постаменты с шарами. Поместите пепел в урну и возвращайтесь в cemetary. По пути зарядите бусину в белом генераторе, а по прибытии добудьте еще синюю и желтую бусины. Отдайте пепел, берите Ankh, после чего идите на юго-восток, где примените его на закрытую дверь. Внутри здания поместите бусины на пьедесталы, после чего опять примените Ankh. Вы найдете еще одного призрака, который хочет для своих мелочных целей оживить статую Belial'a. Возьмите его тело и отправляйтесь в руины.

Помните здание со статуей недалеко от реки? Нам туда. Прежде чем предпринимать какие-либо действия, тщательно осмотрите местность к северу и западу. Запишитесь и положите тело в урну слева от статуи. Belial оживет. Последуйте за ним. После битвы с червем в стене образуется трещина, через которую хлынет вода. Бегите назад и направо, взберитесь на стол и ждите, пока вода не подхватит его. Проплывая мимо трещины, прыгните в нее. По туннелям доберитесь до места, где есть деревянная дверь. Сбросьте ее в воду, спрыгните на нее, и вода вынесет вас на поверхность (круто!).

Мы снова в джунглях. Здесь нас поджидает Dawn, которой надо отдать Bracers of the Dead, так как нам они уже не нужны. Возвращайтесь в cemetary и получите у призрака заработанную награду. Теперь пора навестить деревню. Тут вам придется немного подраться, но потом вы будете приняты в клан, и гуру даст вам эликсир, который можно использовать против Lharkon. Смешайте silverleaf с эликсиром для получения Lharkon Vapours. Затем идите на восток к реке и переберитесь через нее, используя длинные ветки деревьев. Идите через холмы и найдите Lharkon. После победы над ним вы попадете в Claw Mountains.

Claw Mountains

Поболтав с вездесущей Dawn (знаете анекдот про неуловимого Джо?), идите на север через лед. Пока игнорируйте мост и тщательно осмотрите все вокруг. Потом пересеките его и идите вниз по ледяному туннелю. Около озера заберитесь в пещеру справа, убейте ее хозяина и, превра-



Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



тившись в ящерицу, проникните в туннель. Там воздействуйте на кристалл Spark'ом и воспользуйтесь плодами этого действия (здание на озере).

При движении дальше будьте осторожны – возможен сход лавин. Наилучшим решением будет пробежать со всей возможной скоростью через поляну к стене справа. Спуститесь к реке и обследуйте оба ее берега. На ее дальнем берегу есть проход, в который может пролезть ящерица. В пещере, куда он ведет, находятся несколько вмерзших в лед людей. Растопив глыбу с лучником, будьте готовы быстро схватить лук, а не то его унесет.

Поплавав на льдинах по речным просторам, можно также разжиться несколькими интересными вещами. Но можете и не делать этого. Забирайтесь наверх, пересеките зону лавины и идите в пещеру на дальней стороне. Тут вы найдете тело Kenneth'a, на котором обнаружите картинку. Бросьте ее с некоторого расстояния в стену. Обрушьте снег и прыгайте вниз. Вскоре вы встретите Bacatta, который расскажет вам, что слишком любопытная Dawn попала в беду и надо ее выручать. Не впервой.

Вот местечко для любителей 3D shooter'ов. Очень много очень шустрых и агрессивных тварей, которых надо извести подчистую.

В Egg Chamber обязательно перебейте все яйца, если не хотите до бесконечности оттачивать свое воинское искусство на возрождающихся врагах. Сразу за подъемником вас ждет теплая компания интенсивно использующих магию существ. Единственное спасение – постоянные перемещения и ответное использование магии. Зато, тщательно осмотрев комнату после полной и окончательной победы, можно существенно восполнить свои истощившиеся запасы алхимических ингредиентов.

На севере находятся две комнаты. Нам нужна та, посередине которой есть кристалл. Двигайтесь к северу, и вы найдете камеру Dawn. Теперь выходим наружу и ищем платформы, торчащие из стены. Карабкаемся по ним. Наверху можно обнаружить возникающий на короткое время мост. Перебежав по нему, идите в дверь (если она закрыта, значит, вы пропустили выключатель). Найдите и убейте паукоподобную тварь, после чего заберите Dreamstone, бросайтесь в телепортер и идите освобождать Dawn. Совершив этот подвиг, вы оказываетесь лицом к лицу с неприятной перспективой: придется тащиться через горы назад, в джунгли (интересно, в чем секрет фокуса Dawn с мгновенной телепортацией?). Для пересечения реки используйте платформу с левой стороны. В джунглях идите к храму и используйте на его дверях Dreamstone.

Huline Temple

Пересеките первую комнату и идите к алтарю. Здесь действуйте осторожней, так как есть сведения, что разработчики пропустили баг. Поместите Aloe в левый сосуд и poison paint (сделанный из Vemon Sacs и Lamplight Eggs) в правый. Вытащите тело из могилы и положите его на платформу. Щелкните на нем: оно должно исчезнуть.

Выходите через восточную дверь. Пройдите через комнату и возьмите зеленые кристаллы. Если обрушить колонны, поддерживающие потолок, то пол окажется разбит и откроется новый проход. Но будьте готовы к тому, что оттуда рекой хлынут пауки.

Возвращайтесь к входу и идите южнее. Необходимо найти дворик с фонтаном. Если нажать на кнопку в стене, вырастет дерево (?), с которого можно нарвать Aloe.

Возвращайтесь на север и идите за пауками. Перебить их всех нельзя из принципиальных соображений, поэтому не обращайте на них внимания.

В первой комнате в одном из ящиков найдите флейту. Спуститесь вниз по коридору и примите левее. Найдите тело рядом с машиной и щелкните на нем. Подойдите к выходному отверстию машины, возьмите коробку и поместите ее во вторую машину. Теперь обойдите ее и заберите статуэтку.

Возвращайтесь к входу, идите на восток и зайдите в комнату слева. Поставьте статуэтку в пустующую нишу и заберите кристалл. Снова возвращайтесь к входу и идите на запад, свернув в первый левый поворот. Поставьте кристаллы в подставки, и стена раскроется. Пройдите в соседнюю комнату и нажмите на кнопку, после чего поднимитесь по спиральной лестнице. В комнате с тремя арками идите в левую. Перепрыгивая с платформы на платформу, пересеките комнату. Направляйтесь к северу. В следующем помещении проберитесь к статуе в центре. По пути в вас будут лететь огненные шары, так что шевелитесь быстрее. После того как вы схватите идола, вас телепортирует к старту. Теперь идите в средний приход. Здесь пол ходит ходуном, но нужно нажать все кнопки на стенах, после чего откроется дверь. Заберите второго идола. В третьей комнате вас ждет испытание огнем. Опять нужно найти кнопки и нажать их, за что будете награждены третьим идолом.

Идолы есть, но куда их пристроить? Идите вниз в проход за центральной аркой. Пол в комнате какого-то странного черного цвета. Если бы Лютер был курящим, тут бы он свою смерть и нашел. Поместите флейту в щель справа и перейдите по вновь



образовавшемуся полу. Следующая ловушка обходится при помощи секретного прохода. Третью ловушку обезвредьте при помощи двух кнопок.

Вы пришли в комнату с деревянным мостом. С его помощью нужно опус-

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



титься вниз, но вот досада – мы, видно, плохо питались в последнее время и весу не хватает. Выход прост: убейте нескольких птиц и сложите их на мост. Убейте тварь на дне и идите в Hall of Voices. Примените здесь Dreamstone, и City of the Ancients поднимется из вод.

City of the Ancients

Опускайтесь вниз. Вокруг центральной области расположены четыре башни, в каждой из которых находится по головоломке. Для их решения необходимо по четыре куска слоновой кости. Вам придется обшарить весь город, чтобы их найти. Сил наших нет описывать расположение всех этих маленьких штуковин. Ищите сами, ну а если упретесь – обращайтесь к нам (но лучше поищите еще раз). Подскажем только, что для достижения недоступных областей вам придется применять некоторые магические предметы, точнее, использовать их физическое воздействие. Используйте также свою способность переносить предметы и помните, что телепортаторы могут транспортировать не только ваше бренное тело. Основная задача – открыть двери, ведущие в башни, после чего проникнуть внутрь и выполнить некие одинаковые действия, приводящие к изменению в их архитектуре.

После того, как вы разберетесь с башнями, вернитесь в центр города, войдите в здание и бросайтесь в телепортер. Belial опять ждет вас. Убейте его и пересеките комнату. Приятный сюрприз поджидает истинных героев. Теперь вы полностью контролируете свой дар перевоплощения.

Возвращайтесь в город и идите к юго-восточной башне. Перед тем как повернуть на южную улицу, обратите внимание на комнату к северу. Найдите и зажгите все шары за дверями. После этого идите через дверь в дальней части комнаты. Найдите фонтан с драконом и атакуйте его. После этого проходите в дверь за ним и бросайтесь в телепортер.

Underground Caverns

Эта область населена зелеными пауками. Они весьма многочисленны, но относительно безвредны. Зато если убить такого паука, то где-то в подземелье появится другой, но уже коричневого цвета, который злобен и неприятен. Так что лучше временно стать пацифистом и полюбить братьев наших меньших.

Бегите по коридорам, смещаясь к юго-западу. В конце концов вы попадете в комнату с какими-то штуковинами, свисающими с потолка. В дальнем углу есть отметина на стене. Прорубитесь через заросли и идите в туннель. Щелкните на левом проходе, затем атакуйте. Идите вперед. На правой стороне экрана будет щупальце, щелкните на нем. Набежит паук. С левой стороны экрана откроется ход. Снова прорубитесь через заросли и входите в Belial's Laboratory.

Belial's Laboratory

Тут вас поджидает Bacatta с Horn of Belial. Без этой штуки дальнейшие потуги бессмысленны. Спускайтесь по коридору, превратитесь в ящерицу, прыгайте в узкий канал и прочистите устье фонтана. Дойдите до зеленой трубы. Превратитесь в человека. Вы видите три переключателя на другой стороне реки слева. Поразите их из лука. Теперь смело прыгайте в реку и пересеките ее. Опять нажмите на переключатели для того, чтобы спустить воду.

В углу находится дверь. Пройдя через нее, войдите в коридор и двигайтесь к северу. Если вы натолкнетесь на провал, значит, перемещаетесь в правильном направлении. С помощью рычага опустите мост и идите дальше. Доберитесь до «Summoning Room». Здесь есть четыре черепа.

Примените на них первого уровня Apparition. Убейте возникшего демона. Помародерствуйте, затем тащите тело в предыдущую комнату. Положите его под череп. Прыгайте в открывшийся проход и спускайтесь вниз. Воспрянувшая Dawn уже поджидает нас и даст очередное судьбоносное задание – извести Belial'a.

Birthing Chamber

Как только вы попадете в новую область, вы наткнетесь на нечто аморфное. Примените на него пятого уровня curse control spell. Вот он, Belial, во всей своей красе. Поблагодарив вас, он оставит вместо себя несколько демонов, которые развлекут дорогого гостя. Последуем за хозяином после победы над его прихвостнями. Для того чтобы пересечь реку в следующей комнате, необходимо поразить синие генераторы. Еще немного демонов.

Далее вам придется принять на душу тяжкий грех – убить свою мамашу. Но не расстраивайтесь – это всего лишь призрак. В следующей области, где на голову будет сыпаться всякая дрянь, необходимо уничтожить белые и красные шары, а также каменный блок слева.

Но Belial не сдается и создает новый образ. На сей раз это Дракл. Вот прекрасный шанс выместить свою злость на этого мелкого интригана, так и норовящего загрести жар чужими руками. После победы прорубаем себе путь через запертые двери и вступаем в решительную схватку с главным врагом (хотя какое нам до него дело, мы так до конца и не поняли)!



P.S. *Теперь спешим вас порадовать: не всем наш рассказ сможет помочь. Дело в том, что несмотря на линейный основной сюжет, существует довольно широкий коридор возможных действий. Так что ищите свою дорогу в Землях Знаний!*

СИ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

DARK EARTH

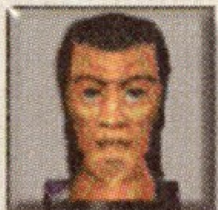
Основные действующие лица, персонажи и группировки
(приведены во избежание путаницы):

каста Guardians of Fire – Хранители Огня

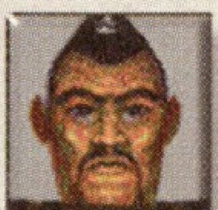
каста Great Sunseers – Великие Ясновидящие

каста Konkalites – Конкалиты

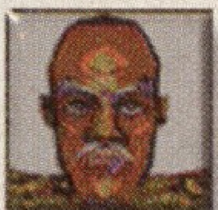
каста Scavengers – Скавенджеры



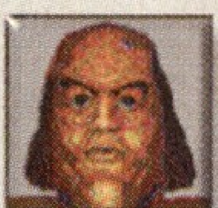
Arkhan - герой



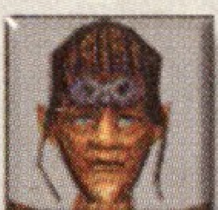
Armal Sadak – начальник нижнего города и всех Скавенджеров



Bandor – строитель



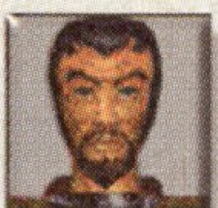
Bogdaran – масляных дел мастер



Danrys – механик



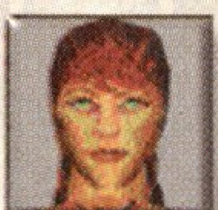
Delia – танцовщица



Dorkhan – начальник верхнего города и всех Guardians



Kalhi – любимая девушка героя



Leona – давнее увлечение отца героя

Советы от лукавого

— Для полноценной игры необходим высокоскоростной CD-ROM, в противном случае желательна максимальная установка (300MB) – игрушка на грани торможения и черно-белый огонек загрузки запомнится вам еще надолго;

— В игре можно при желании убить всякого, в том числе и ключевой персонаж – будьте осторожны;

— Сохранение допустимо только в специально отведенных для этого местах в игре. Так что экономьте силы;

— У главного героя два типа поведения: спокойное и агрессивное (TAB);

— По мере возможностей экономьте патроны – они очень пригодятся в решающей схватке в конце игры;

— Не забывайте обыскивать трупы людей – можно найти много интересного;

— Когда вас первый раз попросят вставить диск #2, не обольщайтесь – вы не прошли и сотой части игры. При этом диски вам придется менять с легкостью DJ;

— Когда захотите посмотреть еще раз ролик с обнаженной танцовщицей, не надо бросаться загружать игру заново – все увиденное один раз можно культурно посмотреть в меню с кинокамерой. Это же касается и услышанного (меню диалогов);

— Обратите внимание на боевой рык героя, хотя он сильно напоминает состояние, наступающее после многократного принятия. Несмотря на это, он может на кое-кого действовать устрашающе.

Наиболее насущные проблемы

1. Как поправить здоровье?

Надо есть и пить. Торговка в нижнем городе в обмен на всякую посуду будет давать мясо, рыбу, яблоко, картошку. Пить можно из походных фляжек (Full Gourd), когда они наполнены. Канистра для этой цели непригодна – забудьте русские штучки. Одной фляги хватает на четыре глотка, после этого ее надо наполнять заново (Empty flusk). Здоровья при этом прибавляется значительно меньше, чем от мяса, например. Зато напиться можно всегда без проблем, а мясо встречается очень редко. Наполнять фляги можно либо из бочки на первом этаже (недалеко от фонтана) замка Хранителей Огня (Guardians of Fire) в верхнем городе, либо из бочки в трюме старого корабля в нижнем городе. Наполнить можно только абсолютно пустую флягу. Кроме того, встречается эликсир (vial), который тоже увеличивает здоровье. Здоровье восстанавливается и само с течением времени, но очень медленно.

2. Где взять патроны?

Патроны для ружей-мушкетов можно отлить из кусков метала (Lead Plaque) в комнате напротив вашей спальни в замке Guardians, применив кусок металла на аппарат для отливания пуль. Один кусок = 5 пуль. Кроме того, для того чтобы ружье стреляло, нужны желтые газовые баллончики в форме колокольчика (Boiler for Spirtoid). И то, и другое иногда встречается на нижнем этаже башни масляных дел мастера в замке Guardians of Fire. Патроны для пистолета можно выиграть в Йонг-рэндзю у Армала Садака (если много и долго играть). На кон каждой игры вы должны поставить какой-нибудь предмет оружия, но можете его в 50% случаев лишиться. Патроны для огнемета можно взять в башне строителей и в мастерской масляных дел мастера Богдарианыча.

3. Если закончился воздух под водой.

Сходите в лачугу механика и наполните баллон (flusk from before) кислородом при помощи мотора в глубине лачуги.

4. Точу ножи!

Интенсивно используемое колюще-режущее оружие иногда лучше затачивать у механика Денриса – оно будет после этого как новое (Но из древка оставшегося от бывшего топора сделать новый топор уже не получится). Точильный станок вам придется включать не раз – это делается рубильником на лесенке в глубине лачуги.

5. Играем в Yong.

Принцип игры: не дать занять углы поля противнику и вынудить его отдать их вам. Вы играете белыми. Фишки переворачиваются и меняют цвет, если в ваш ход вы окружили с двух сторон вражеские фишки (по вертикали или диагонали, сколько угодно подряд в линию стоящих фишек). Важно первым дойти до одной из сторон поля – таким образом, вы будете контролировать еще и два соседних поля на этой стороне. Слабые и крайне переменчивые места – диагонали. В итоге пойдет игра на вынуждение – как бы меньше отдать противнику. Знающие толк в настольных играх люди выиграют без особых проблем. Но это таки посложнее, чем в Larry 7 кубиками-то при игре на раздевание блефовать.

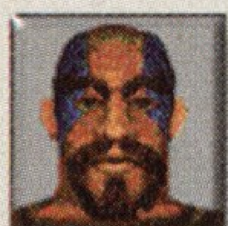
После бурной ночи вы просыпаетесь и видите перед собой привлекательную женщину. Это Кали – ваша девушка, которая тайно бегает к вам по ночам. Встаньте и поговорите с ней. Возьмите кусок мяса с тумбочки. Возьмите свою одежду, меч и можете умыться (чистка зубов не полагается). Можно сохраниться - встать перед непонятной иконкой на той стене, где висела одежда, и нажать **<SPACE>**. В это время в дверь постучит Зед. Выйдите из своей спальни и поговорите с ним. Зед напомнит, что вам надо получить новые указания от Доркана и потренироваться в тренажерном зале (наверх по лестнице). Идите для начала наверх, в тренажерный зал, вслед за Зедом. Подеритесь с ним и с Федорией - вашему здоровью не будет нанесен ущерб. **(<C>** – переключение в боевой режим, **<CTRL>+<Cursor>** – драться, **<SPACE>** – устрашающий боевой рык). Возьмите топорик у стены с чучелом-тренажером. Если удастся вытолкнуть Федорию (Ах! Какое имя!) за пределы ринга, она продемонстрирует уверенную походку неотразимой женщины. Довольно – идите к Доркану, вниз по лестнице и к комнате с охранником. Не убивайте охранника, а поговорите с ним – он пропустит. Доркан назначит вас дежурить во время собрания Ясновидящих в храме и отправит на пост. Выходите, дверь рядом – комната с логотипами, game credits и всей информацией о тех, кто делал игру. Идите вниз по центральной лестнице. Можно поговорить с охранниками внизу. Возьмите пустой flusk на бочках справа. Идите к дальней стене – на ней вы найдете еще одно место для сохранения игры. Выходите из замка и идите налево. Вы услышите разговор отца Рилсадара и Великой Ясновидящей Лори, из которого узнаете об опасности, грозящей вашему городу – Спарте, и о том, что отец не сможет присутствовать на собрании. Идите в храм - прямо. Поговорите с вашим напарником по дежурству – Джедаром – и займите пост. Что-то зашумит в комнате - вы пойдете проверять и станете свидетелем покушения на Лори (киношка). Здесь вам предстоит впервые сразить врага – не забудьте нажать **<C>**. Но в конце вас обольют кислотой и обезобразят. Вы становитесь носителем вируса зла. С этой минуты кроме красного столбика со здоровьем следует обращать внимание и на черные столбики по бокам – это степень проникновения в вас яда. Чем меньше яда и больше здоровья, тем лучше.

Как только придете в себя на койке в местной лечебнице, сразу бегите к стене сохраниться, или вас прикончит охранник. Теперь можете поиграть и с ним. Главное – вовремя отскакивать назад после своих ударов и не давать

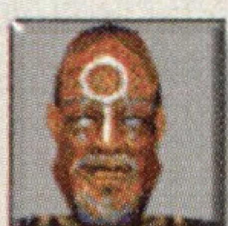
Владимир ПРЫГИН

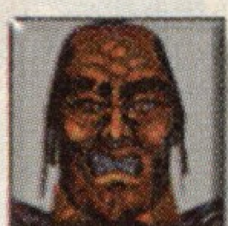

Lory – Великая Ясновидящая


Provider – торговка пирожками


Maor – бармен-сутенер


Rylsadhar – отец героя


Sesekan – архивариус


Sordos – предводитель Конкалитов, гроза канализаций


Thanandar – лекарь и зло в одном лице


Phedoria – начальница караула Guardians


Zed – начальник караула в Hardians


Kubert – бомж-скавенджер на таратайке

вытолкнуть вас в правую дверь: попадете во двор, который караулит Федория, а уж с ней-то вам сейчас не совладать. Можно заманить охранника в комнату за вашей спиной – там попросторнее. Обыщите его труп и возьмите топор. Войдет Танадарыч – лекарь. Поговорите с ним: он посоветует сходить к вашему отцу Рилсадару, пока он поработает над противоядием. Федория уже ушла. Идите на улицу и в соседнюю дверь – это келья вашего отца. Поговорите с ним: он расскажет поподробнее о гроте с волшебным светом **(crypt)**, который вас может исцелить. Отец скажет, что будет ждать вас у архивариуса Сесеканыча, и уйдет. Войдет Кали – поговорите с ней: можно изобразить ревнивого мужа, размахивающего топором, но до драки дело не доводите. Загляните под кровать Рилсадара и возьмите клочок бумаги. Идите к полкам и возьмите там флакон. Попрощайтесь с девушкой и выходите. Идите вверх по лестнице, прослушайте диалог о начале охоты на ведьм и идите в храм – в ту же комнату, которую вы охраняли. На стене у двери – еще одно место, где можно сохраниться. Поднимитесь по левой лестнице вверх и в комнату архивариуса. Он уже пожилой, многое повидал и вас не боится. Возьмите лазерный диск из проигрывателя-тумбочки у двери. Идите дальше, к книгам. Прочитайте раскрытую книгу у шкафов – узнаете много об истории Спарты. Справа от книги есть секция шкафа с чем-то вроде часов с маятником – примените там листок из-под кровати, и ящичек откроется - возьмите оттуда перфорированный ключ. Идите с ключом в холл Храма и запустите телескоп (поднимитесь по лестнице к телескопу и вставьте ключ в щель, предназначенную для этого). Спуститесь и нажмите на рычаг у основания – телескоп развернется. Бегите в другую комнату рядом и посмотрите на красное отверстие для ключа в полу у подножия кристалла (скажут, что чего-то не хватает) Бегите обратно в замок Guardians и сохранитесь перед входом (еще одно место для сохранения игры). Поговорите с охранниками внизу: они скажут, что Доркан ввел комендантский режим – ловить интрудеров, и посоветуют сходить к нему и объяснить начистоту, что произошло. Поднимайтесь наверх к комнате Доркана, убейте охранника у входа и войдите. Доркан даст однозначно понять, что он теперь хозяин в городе, а не Ясновидящие (ранее предполагалось, что главенствующая роль была у них, а Хранители лишь выполняли функции охраны и тылового обеспечения), и теперь вам надо добиться его персонального благосклонного отношения. Он прикажет сходить к лекарю, выяснить, чем тот занимается (донос), и без информации не возвращаться. Выходите из комнаты и сохранитесь в своей спальне. Идите на другой конец холла на балкон – там в левую дверь на экране спуститесь и убейте охранника. Сохранитесь на стене рядом. Обыщите труп и возьмите ключ и топорик, отоприте правую из трех камер – там Кали. Говорите с ней, пока она не пойдет за вами. Не махайте топором возле Кали, или она обидится и вас зарежет. Сохранитесь снова на стене тюрьмы. Возвращайтесь в холл и вниз по лестнице – убейте охранника. Сохранитесь и выходите из здания замка. Лори побежит отвлекать охранника у лифта. Спрячьтесь за повозкой, затем быстро подбегите к нему и забейте – осторожнее, у него ружье. Чем меньше выстрелов он успеет сделать, тем больше достанется вам. Обыщите труп и возьмите ружье-мушкет (заряжается boiler и пулями). Спускайтесь вниз на лифте **(диск 2)**.



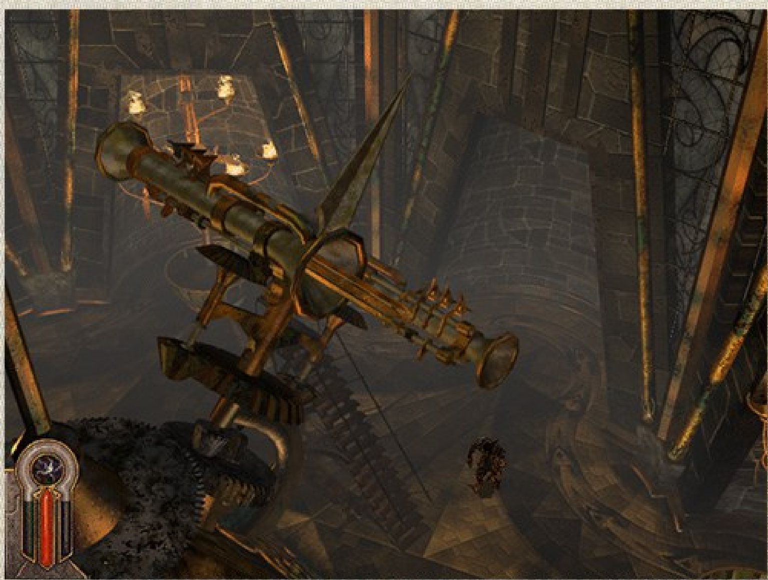
Внизу бегите за Кали к механику Денрису. Можно подточить топорик – он скажет, что для этого надо запустить точильный станок на лесенке в глубине комнаты. После этого возьмите его маленький топорик со стола, бегите из его лачуги на площадь и поговорите там с бомжом-скавенджером Кубертом на таратайке. Он расскажет о том, кто контролирует город, и о банде Конкалитов. Возьмите развесистый кусок металлолома во дворе (тяжелый). Идите в сторону лифта, под мостик с арками – к женщине-торговке. Поменяйте флакон из комнаты отца на кусок мяса. Э нет, не надо угрожать женщине! Эта торговка и в дальнейшем будет снабжать вас продовольствием. Сохранитесь на площади (крышка напротив лифта). Пора идти наверх – лифт включается рядом с кабинкой, чуть в глубину. Бегите к лекарю Танадарычу, сохранитесь перед входом, войдите и поговорите с ним. Ничего нового он не скажет, убейте его и охранника у двери. Придется драться одновременно с двоими. Затем обыщите лекаря – вы найдете микстуру и красный ключ. Возьмите со стола брусок flusk from before. Выходите из комнаты и сохранитесь. Бегите к кристаллу в храме и вставьте красный ключ в слот под кристаллом. Спускайтесь в потайной ход – вы наконец нашли crypt – и дотроньтесь до луча света. Ничего не произойдет – вы не вылечитесь (А кто сказал, что будет легко?). Когда выйдете опять используйте красный ключ на слот под кристаллом, чтобы закрыть ход. Идите к лифту и снова спускайтесь в город.

Сохранитесь на площади и идите под арочный мостик и в черный проем, далее – через перекидной мостик. Там поговорите с местной девушкой. Она скажет, что помочь вам может Армал Садак, а для того чтобы с ним встретиться, надо уговорить танцовщицу из бара Делию. Идите в бар (следующая дверь). Танец Делии – САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО В ИГРЕ. Для того чтобы посмотреть ролик еще раз, не обязательно загружать игру еще раз – можно войти в меню с кинопроектором и просмотреть его. Возьмите со со стола Flusk и поговорите с барменом Маором – толком он ничего не скажет, но флягу разрешит оставить. Можно потанцевать на сцене **(<SPACE>)**. Идите к Делии и поговорите с ней. Она попросит чего-нибудь блестючее в обмен на организацию встречи с Армалом Садаком. Не убивайте ее – девушку жалко, да и потом она понадобится. Отдайте блестящий диск из комнаты архивариуса (Mirror). Она скажет пароль для Армала Садака и то, что вам надо будет обыграть его во что-то типа Го или Рэндзю. Идите дальше – опять девушка с мостика перед баром, она скажет, что Армал живет на старом корабле недалеко отсюда. Сохранитесь на стене рядом и идите дальше. На развилке войдите в подворотню. Убейте мерзавца, который достает Кали, и возьмите у нее пистолет. Обыщите труп. Идите обратно и дальше – к разбитому кораблю. Скажите пароль Армалу Садаку, и он пригласит вас на партеечку в Yong. Дайте ему какое-нибудь оружие, например, тесак, который все равно мало используется, и играйте (но топоры он почему-то не любит). Когда выиграете, он кое-что расскажет. Например, что напали на Ясновидящую Лори не кто иной, как Конкалиты, и что ими, возможно, управляет Доркан. В этом же корабле можно наполнять фляги из бочки и пить. Слуга Армала Садака тоже не прочь выпить – его можно угощать сколько угодно, но ничего путного он не скажет. Наполнить можно только абсолютно пустой флакон и не пытайтесь наполнить канистру – создатели не понимают прелестей русской жизни (канистру можно взять в башне под лестницей. Башня находится за подворотней, где насиловали Лори).

Выходите из корабля и двигайтесь вдоль по пристани до подворотни. Здесь поверните направо и спрыгните в воду (также можно запрыгнуть обратно). Идите в тоннель. Убейте двух охранников, поднимитесь по лестнице и

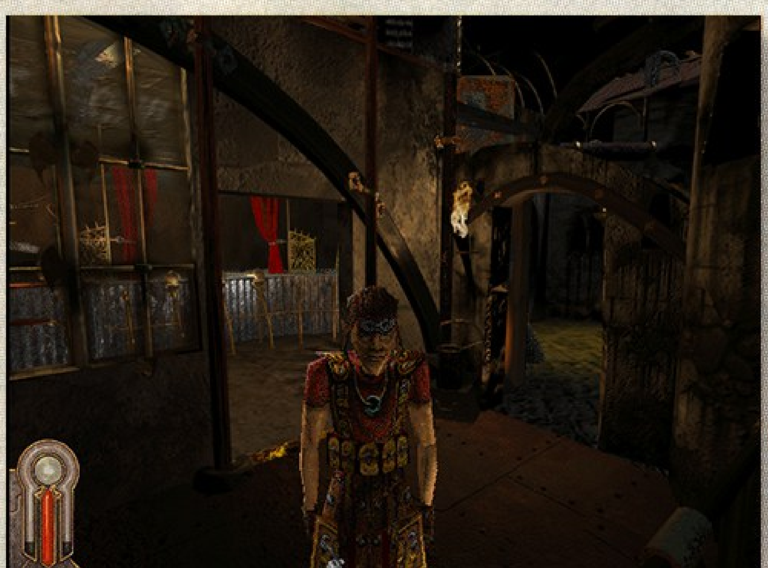
Владимир ПРЫГИН

Владимир ПРЫГИН

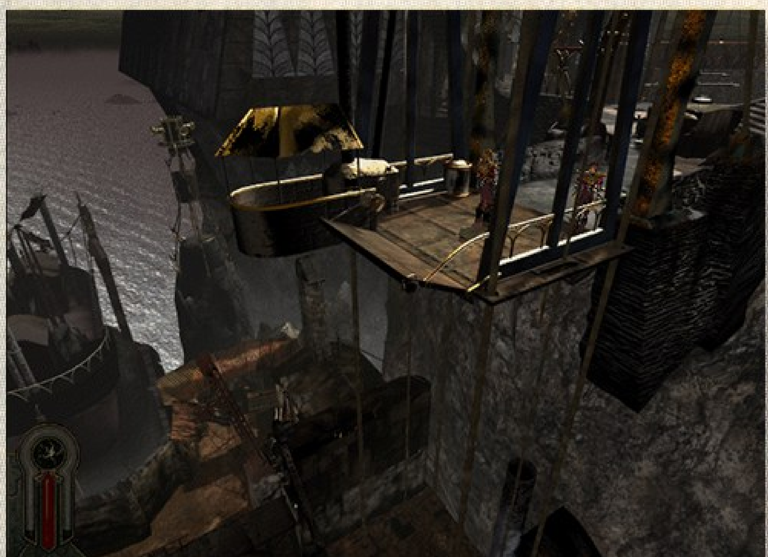
















сохранитесь на стене (Киношка). Убейте еще одного охранника. Здесь мало места – не развернешься, поэтому тактика должна быть следующая (на топорах): наскок, удар и сразу назад – его ответный удар не достигает цели. Вы потеряете минимум здоровья. Когда он будет прикончен, съешьте бабушкин кусок мяса или подкрепитесь другим способом. Вам понадобится все здоровье для следующих двоих. Сохранитесь и идите дальше. Убейте двоих Конкалитов: если вас убьют в этих пещерах – окажетесь в тюрьме Конкалитов за решеткой и без оружия – выбраться оттуда мне не удалось. Так что лучше убить. Тактика следующая: они нападают, вы отступаете к узкому мостику, откуда вы пришли – там можно побить их по одному. Вдвоем они вас одолеют легко. У этих ребят крутые топоры. Так или иначе, лучше не стрелять и беречь патроны на конец игры. Когда они, один за другим, повержены, обыщите их тела и возьмите их топоры. У бочек в центре возьмите рукоять (Metal Handle). Возможно, останется минимум здоровья. Надо сохраниться и идти обратно в город – восстанавливать здоровье. Между двух бочек на перекидном мостике возле бара с танцовщицей возьмите старую склянку, а под столом в баре, там, где лежал пустой flusk, возьмите тарелку и отнесите все это торговке – она даст рыбу и четверть яблока. Хоть бы целое дала! Эх, порешить бы ее! Можно зайти к Денрису и отдать ему заточить колюще-режущее оружие. Можно включить старый мотор (справа от лестницы с рубильником), понаблюдать, как он работает, и выключить. Им можно наполнить баллон с кислородом в дальнейшем (flusk from before из лазарета – оказывается, это именно баллон для кислорода. По крайней мере, так утверждает Денрис).

Когда нагуляете здоровье, идите обратно в тоннель-канализацию. Будете там – сохранитесь на стенке, перед тем как идти дальше. Настало время Сордоса. Логово Сордоса – пещерка, которую охраняли два убитых охранника. Пора его приканчивать, тактика та же – нападение и сразу отступление. Лучше использовать трилистникообразный меч одного из охранников. Так Сордос при нападении будет сам напарываться на уже приготовленный вами меч. Если же вы будете долго тусоваться в ближнем бою, он вас зарубит. Обыщите поверженного Сордоса – найдете ключ. Откройте им металлический сундук у стены – там лежит предательский пакт о союзничестве Доркана и Сордоса. Возьмите мясо с бочек и съешьте. Возьмите пластину с трона Сордоса. Идите сохраняйтесь. Теперь время Конкалита-надзирателя в тюрьме напротив. Подкрепитесь тем, что осталось – вам необходимо полное здоровье. Пришлось потратить на него один патрон из винтовки – когда силы Арканыча были уже на исходе. Когда он падет от вашего меча, возьмите у него ключ. Идите сохраняйтесь к стенке. Обратно в город – нагуливать здоровье. Отнесите пластину с трона Сордоса Денрису – оказывается, это чертеж огнемета. Он вам его сделает. Отдайте ему пластину и рукоять (Handle), которую нашли в бочках у логова Сордоса – он скажет, что ему нужно время. Подточите свой меч заодно. Только не надо думать, что если вы выйдете и снова войдете, огнемет уже будет готов. Также не надо пугать торговку, а не то придется ее убить и бомжа Курта тоже. Можно пойти поиграть в Йонг с Армалом Садаком и выиграть патроны для пистолета грабителя.

Теперь идите обратно в логово Конкалитов и сохранитесь в тоннеле, как обычно. Идите в пещеру с клетками, где был убит охранник, и откройте его ключом камеру с Зедом (Киношка). Зед преображается в монстра. Убейте его (желательно экономить выстрелы и драться врукопашную). Несмотря на устрашающий внешний вид, он легко забивается мечом в ближнем бою. Очень эффективный удар – **<Ctrl> + <LeftArrow> + <UpArrow>** – Арканыч бьет сразу двумя руками с двух сторон по бокам. Несколько таких ударов в ближнем бою – и враг повержен. Обыщите комнату: пистолет Зеда (похож на хаммеровский), сабля. Бегите обратно через тоннель, сохранитесь по пути. Опять надеритесь вина из бочки в корабле, и к механику – огнемет уже готов. Поднимайтесь в верхний город на лифте и в комнату с Дорканом. При входе покажите Федории пакт, и она впустит вас. Доркан убежит через потайной ход. Поройтесь у него на столе – возьмите эликсир здоровья (vial) и кинжальчик (ищите с двух сторон стола). Подойдите к стене и поковыряйтесь им в том месте, где была потайная дверь. Бегите по потайному ходу в нижний город. Выйдете в том месте, где стоит торговка. Бегите в подворотню, где домогались Кали, и подергайте замок на непонятной двери, которую никто не открывал. Бегите обратно и поднимайтесь на лифте наверх, в храм, в комнату с кристаллом. Там встретите живехонького Танадарыча – он скажет, что ваш отец Рилсадарыч уже мертвец, и уйдет. Бегите в грот со светом (crypt – он открыт) и наблюдайте смерть отца. После этого следуйте за Федорией и Лори. Вы придете в комнату рядом с архивариусом. Там Лори скажет, что теперь нужно найти и включить источник чистой энергии – иначе Спарта погибнет от нашествия злобных тварей извне. Только ваш отец знал, где он находится. Она даст вам часть хрустального ключа, который нужно собрать весь. Остальные три части могут быть у Зеда, Доркана и строителя Бандора. Идите к башне строителей (рядом с храмом – она всегда была заперта). Теперь там охранник – поговорите с ним и убейте его одним выстрелом из огнемета, например, либо экономьте патроны до конца. Возьмите его секиру. Поднимайтесь на лифте наверх (включается на центральной трубе справа). Поговорите с двумя строителями. Строители оба похожи на Бандора (один из них он и есть), но не хотят признаваться. Возьмите заряды для огнемета, карту башни со столов, можно дернуть за рычагязык одной из изогнутых змей, и рядом со строителями откроется потайной ящичек с vial – жидкостью здоровья. Можно зарубить строителей – у одного в кармане будет еще одна часть ключа. А можно действовать мирно – использовать карту на огонь в камине. Бандор сразу станет сговорчивее и попытается вас остановить. Отдайте ему карту, и когда он потребует доказательств ваших добрых намерений, покажите ему часть ключа, которую дала вам Лори. Он отдаст вам свою часть ключа. Выходите из башни, бегите к лифту и спускайтесь в нижний город. Поговорите с мужичком на площади. Подойдите к перевернутой тележке торговки и возьмите там картофелину. Идите к бару, дальше – к стене и сохранитесь. Бегите в подворотню к непонятной двери с щелью для карточки. Там будет Доркан – выстрелите один раз из огнемета и затем дорубите его (либо экономьте патроны). Возьмите у него ключ от непонятной двери и часть кристалла. Войдите в дверь, используя карточку на замок. Внутри, около двери, возьмите странный предмет из прошлого. Выходите. Бегите дальше в переулок по лестнице и в башню – можете взять по пути канистру в башне - и поднимитесь по лестнице наверх. Сохранитесь и бегите вдоль стены мимо пушек, пока не упретесь в башню с 2-мя дерущимися. Убейте темного Конкалита мечом и возьмите его топор. Поговорите со вторым – он даст вам шлем (теперь у вас есть акваланг: шлем, непонятный кусок металлолома со двора и баллон с кислородом). Бегите к механику, покажите ему кристаллы Бандора

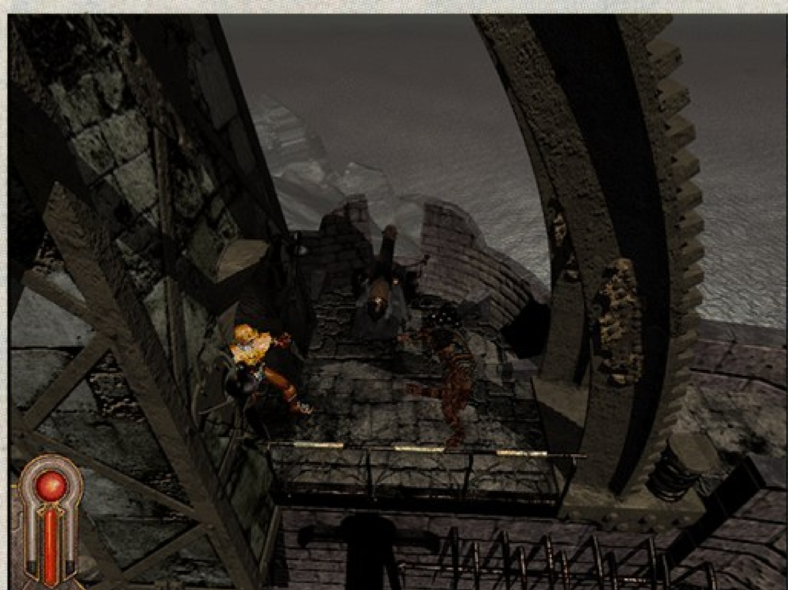


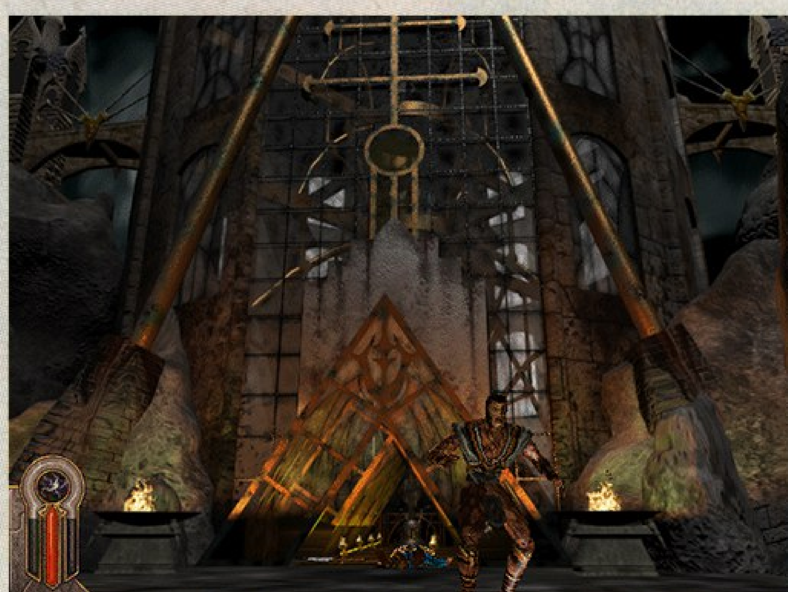












и Доркана и странный предмет, найденный в комнате из прошлого. Он посоветует спросить у масляных дел мастера в замке (в башне рядом с той, где в темнице была заперта Кали). Либо если Бандор будет еще жив, он посоветует отнести предмет ему. Насчет кристаллов механик скажет, что мог бы сделать недостающую четвертую часть, но ему нужен материал. Бегите к масляничнику

По пути убейте внизу в холле охранника с ружьем и возьмите его. В башне масляничника на первом этаже можно взять желтые Boiler for Spirtoid (на полу) и кусочки железа Lead Plaque (на полках), а выше, у него в комнате – заряд для огнемета. Для того чтобы заставить его помочь, нужно один раз его ударить. Дайте ему странный предмет из прошлого – он пообещает посмотреть. Выйдите и вернитесь: – он попросит вас в обмен на работу привести ему его любовь – танцовщицу Делию. Выходите из башни. Можно зайти в комнату напротив вашей спальни, убить охранника и изготовить пуль (подействовать железными Lead Plaque на аппарат в комнате). Бегите в бар и идите к Делии. Скажите, что вас прислал масляничник. Она пойдет за вами. При выходе подстрелите из огнемета бармена-монстра и добейте его мечом. Бегите к масляничнику вместе с Делией. В холле замка сохранитесь на стене и забейте монстра огнеметом и пистолетом. Наконец вы у масляничника - он доволен и отдает вам сделанную из предмета бомбу. Спускайтесь в нижний город и опять бегите в тоннель с водой.

В тоннеле, рядом со стеной, на которой вы сохранялись, в том месте, где был убит первый Конкалит, есть лестница (там нет части перил), уходящая под воду. Наденьте старую корявую железяку, которую нашли возле дома механика во дворе. Оказывается, вместе со шлемом это водолазный костюм. Сбегайте сохранитесь и спускайтесь под воду. Идите «на себя» и вперед. На вас со спины нападет морское чудище – зарубите его саблей Зеда. Бегите дальше. Увидите затопленный коридор – бегите туда до конца. Вы на поверхности, за пределами города. Возьмите в руки меч – вас ждет монстр. Если он будет вас одолевать, используйте огнемет. Дальше основательно подкрепитесь, выпейте vial и вино, а дальше будет еще один монстр. Убивается с одного выстрела огнемета. Бегите до конца тропинки, войдите по пояс в воду и обойдите камень – увидите на другой стороне вход в пещеру. Идите внутрь – там джунгли и затерянный мир. Бегите налево до реки. Зайдя по пояс, убейте местную Несси (начните саблей, а закончите выстрелом из карабина). Поднимайтесь по лестнице – не бойтесь, не упадете. Поговорите с Леоной. Сохранитесь на очаге. Она многое объяснит и скажет, что зеленые камни на берегу обладают чудодейственной силой добра. Она скажет, что вода в реке исцеляет от яда, накопившегося в организме, – ее можно выпить, но она отнимает здоровье. Лучше выпить один раз – столбики яда уменьшатся, но и здоровья станет поменьше. Подойдите к зеленым камням на берегу и используйте на них топорик со стола механика. Отколется кристалл, зеленого цвета. Теперь назад, весь тот же путь – к механику. Дайте ему зеленый кристалл и он сделает из него недостающую часть для хрустального ключа. Теперь вы можете открыть дверь с замком в комнате отца. На площади сохранитесь. К лифту – зарубите монстрюку и бегите в трюм корабля – поправить здоровье. Теперь обратно к лифту в верхний город и в комнату отца. Зарубите двух охранников перед комнатой.

Используйте хрустальный ключ на закрытой двери в его комнате. Внутри прочитайте книгу. Возьмите рисунок отца и его записи. Подойдите к телескопу – измените поведение Арканыча на агрессивное (TAB) и посмотрите под телескопом еще раз – найдете ключ от центрального колодца (если не знать, можно застрять на этом месте минут на 40). Выходите, бегите в храм к Лори (комната рядом с Архивариусом). Она мертва. Убейте тварь на выходе, сохранитесь на стене и бегите в замок Guardians – пополнить здоровье за счет вина. Кроме того, перед тем как идти дальше, попытайтесь запастись патронами и побольше.

Теперь на центральную площадь. Сохранитесь на стене центральной площади. Бегите к колодцу – отоприте его ключом из закрытой комнаты отца и шваркните туда бомбочку, которую сделал мастер по маслу. Быстрее отбегайте подальше – правильно будет, если Арканыч ляжет. После взрыва увидите на краю пропасти винт без одной лопасти – то, что осталось от колодца. Сбегайте за ней вниз по лестнице к комнате отца – она рядом с фонтаном. Ежеминутно вас мучают приступы боли, да и количество яда возросло. Прикрепите третью лопасть к винту, встаньте на край, войдите в агрессивный режим и прыгайте. После приземления вы больше похожи на животное – вам значительно поплохело. Бегите направо к большой двери, дальше – еще одна дверь. Она повернется и отрежет путь назад. Пробегите чуть вперед и сохранитесь на столбе. Дальше – пропасть. Бегите обратно к двери. Слева и справа от двери – рычаги. Нужно поставить их в определенное положение, чтобы дверь снова открылась.



Внимательно прочитайте записи отца, а именно его перевод древней рукописи: **«<Runkas> children of the <sun> come from the sun <to save> <the world> <threatened by> <Shankrs>».** А теперь нужно установить рычаги в положения, соответствующие ключевым словам истории. Идите к левой тройке рычагов и, посматривая на рисунок отца, установите рычаги слева направо в следующем порядке: вниз **(Runka)**, вверх (**Sun**, т.е. не **Moon**), вверх (**Protect**, т.е. **Save**). Идите к правой тройке рычагов и установите их в следующем порядке также слева направо: вверх (т.е не **Meteor**), вниз (т.е. не **Protect**), вверх (т.е. **Shankrs**). Теперь дерните за последний рычаг справа – и дверь откроется. Сохранитесь на столбе и идите в дверь.

Перед вами простой лабиринт, если не считать движущиеся по стенкам резаки. Держитесь правой стороны (правой относительно направления вашего движения) и выжидайте каждый резак в уголках лабиринта, пока можно будет бежать дальше. В конце лабиринта сохранитесь на левой стене. И бегите в дверь.

Последний уровень. Thanadar превращается в монстра и начинает гоняться за вами. Вам надо бежать к большой яркой двери в сторону, противоположную той, где стоит Танадарыч. Вот здесь-то и понадобятся все ваши патроны. Убить его нельзя, можно только на время заставить лежать (особенно эффективен огнемет). Стреляйте по нему из всего стреляющего, и пока он лежит, поворачивайте по очереди рычаги на этой светлой двери. Их можно поворачивать налево и направо. Когда положения рычагов на обеих дверях совпадают, загорается и остается гореть соответствующая лампочка. Делайте так до тех пор, пока все шесть лампочек не будут зажжены. В это же время не забывайте постреливать в Thanadar каждый раз, когда он встает. Руки у него длинные. Попадетесь – не выпустит. Наконец дверь откроется. Наблюдайте финальный ролик. СИ

Владимир ПРЫГИН

TOMB RAIDER 2

Ненавязчивые советы:

1. Быстрее спуститься с длинной лестницы можно, поочередно отпуская руки и снова хватая – вы будете пролетать пролет за пролетом.

2. Быстрее залезть на кубик стандартной высоты (полный рост) можно сделав сальто назад (не понадобится хвататься руками) с расстояния два шага от него. В одном месте игры без такого трюка не пройдешь (вентиляторы в шахте).

3. Прежде чем спрыгивать куда-либо, внимательно осмотрите место клавишей LOOK.

4. Если камера во время боя все время показывает Лару, а не ее противника, держите LOOK и продолжайте стрелять – будет видно врага.

5. По стеклам надо ходить с SHIFT, а не пытаться перепрыгнуть.

6. Спускаясь с высоты в три человеческих роста, сначала повисните на руках, затем спрыгивайте.

7. Не забывайте обыскивать трупы, не всегда получается позиционировать Лару сразу точно – полезные вещи обычно лежат у ног трупа.

8. Позиционирование с SHIFT гарантирует, что вы не свалитесь с края выступа.

Уровень 1. The Great Wall

Враги: Тигры, Пауки, Вороны, Тиранозавры

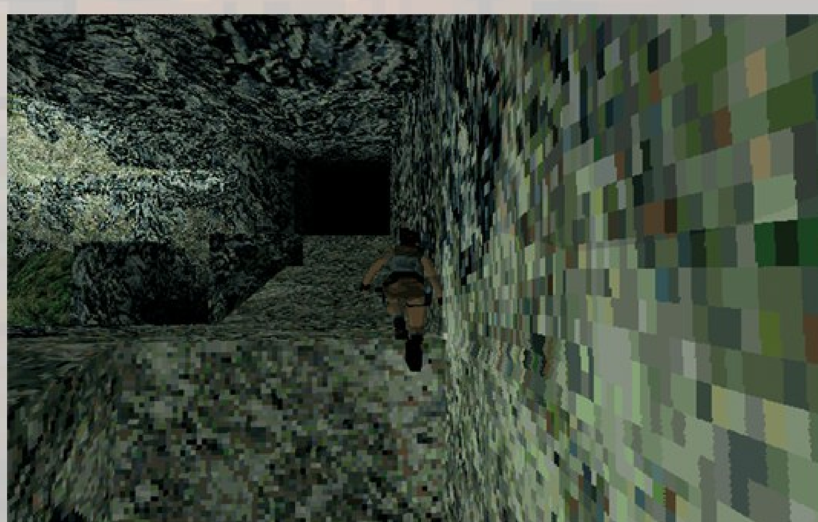
Лара десантируется из вертолета недалеко от Великой Китайской стены и прыгает в пещеру. Бегите вперед до воды. Посмотрите вверх – вон в ту пещеру надо попасть. Зай-



дите по пояс и плывите дальше, налево, за



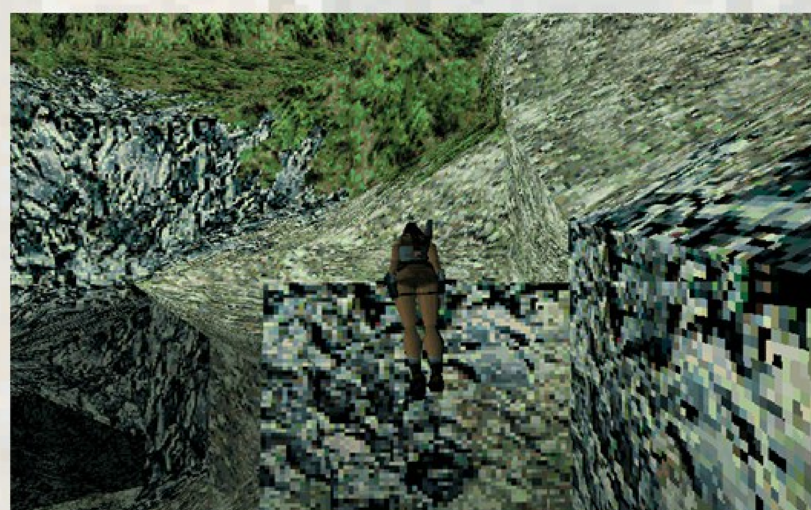
камень. Появляется тигр. Выйдите из воды на другом конце и заберитесь на камень.

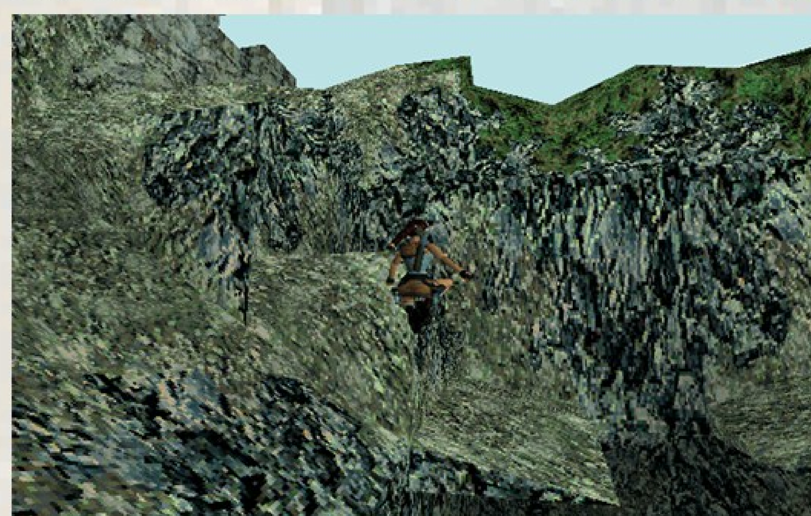


Расстреляйте тигра с камня с безопасного расстояния. Вперед по камню – разбегитесь и прыгайте на вертикальный выступ в цент-



ре каньона. Направо к скале и бегом на тропинку. В конце подтянитесь и залезьте на камень. Дальше лезть не имеет смысла – Лара не удержится и соскользнет вниз, поэтому развернитесь на 180 градусов и встаньте спиной вплотную к скале. Затем шаг бегом и прыжок вперед (хватайтесь руками за край, если потребуется) – окажетесь на втором ярусе тропинки. В конце повернитесь напра-





во и встаньте спиной к стене, приготовившись прыгать на другую сторону. Появится еще один тигр. Сохранитесь.

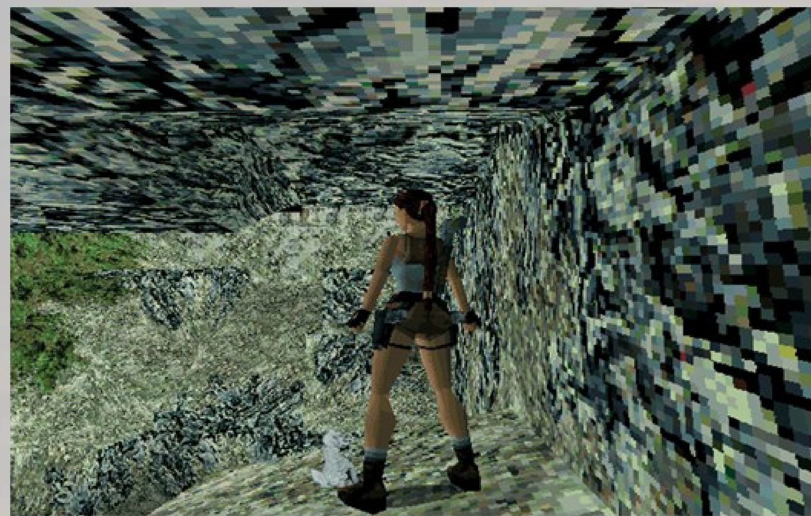
Секрет 1

Прыгайте на другую каменную платформу – там виден Каменный Дракончик. Если сорве-



тесь, придется расстрелять появившегося внизу тигра. Берите Дракончика и назад,





прыгайте обратно на тропинку.

Залезьте на каменный выступ. Теперь еще на один слева. Прыгайте наверх, на следующий выступ справа, и подтягивайтесь и еще раз. Бегите к стене и встаньте рядом (стена справа от вас). Сохранитесь. Прыгайте вперед через камни. Окажетесь как раз под виднею-









щимся проемом в стене башни. Прыгните, подтянитесь, и вы в башне. Бегите к решетке



в полу и падайте в воду. Плывите к двери. Бегите к левой стене – увидите на другом конце водоема нишу с рычагом **(01).** Прыгайте с разбега **(02),** хватайтесь руками и подтягивайтесь. Дерните за рычаг, и дверь откроется. В воду и к двери. Сохранитесь. Вы на Китайской стене. Пока любуетесь видами, не



Владимир ПРЫГИН

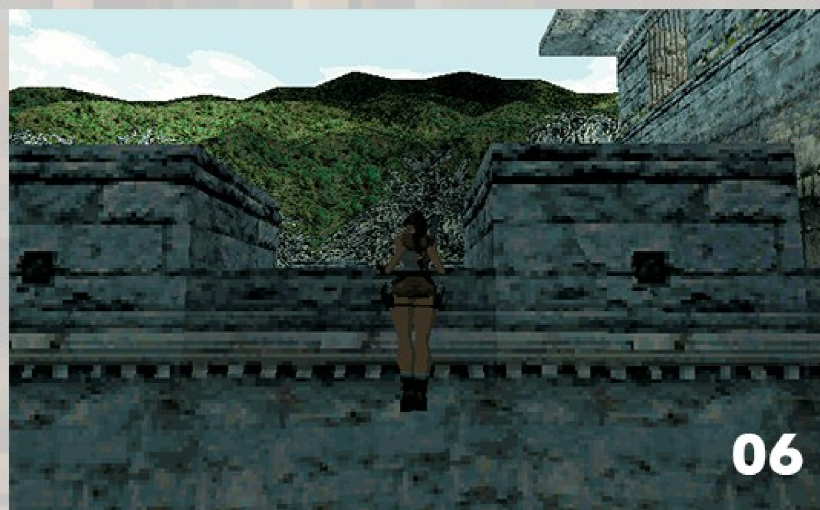

01


02


03


04


05


06


07


08


09

забудьте и про пистолеты – 3 ворона **(03)** уже кружат над вами. После того как с воронами все ясно, идите к центру. На другом конце стены запертая дверь. Ключ лежит внизу в подводной пещере. Прыгайте, и Лара плавно соскользнет в воду. Ныряйте **(04)** в пещеру за ключом. Когда вынырнете, по берегу будет бегать тигр. Сохранитесь. Выбирайтесь из воды и бегите **(05)** к части стены, заросшей зеленым мхом **(06)**, отстреливаясь от тигра. Прыгайте на мох и залезайте на стену в этом месте. К двери, вставьте ключ. Сохранитесь. Держите пистолеты наготове и идите в башню - два паука внизу и один наверху ждут вас. Разделавшись с пауками, бегите в проход налево и запрыгивайте по выступам наверх. Заберитесь еще чуть выше, на окно, и подстрелите **(07)** оттуда последнего паука. Аккуратно слезайте. Бегите вниз к лестнице, залезайте **(08)** и берите ключ. Так же слезайте – сначала ухватившись пальцами за уступ, а затем вниз по лестнице. Бегите к двери в глубине и вставьте ключ. Сохранитесь. Бегите по коридору в комнату с несколькими пауками. Расстреляйте их с выступа рядом со входом. Возьмите аптечку и патроны для ружьеца. Теперь сдвиньте камень **(09)** в сторону и бегите в тоннель. Вниз по коридору, в воду. Если идти водой, вас расстреляют дротиками, поэтому поверните налево, подпрыгните и ухватитесь руками за уступ и ручками, ручками до противоположной стены. Спры-



гивайте в воду. Вылезайте из воды в тоннель, но посередине выступа – дротик, будьте осторожны. Сохранитесь. Здесь-то и начинается интересненькое. Триллер просто! До этого были хухры-мухры. Бегите по коридору и не останавливайтесь: плиты в полу вас не выдерживают, и вы провалитесь на острые, как сабли, шипы. Это касается и пола у самой двери. Как только дверь за вами закроется, бегите направо (на себя), не останавливаясь, спинным мозгом чувствуйте катящиеся за вами огромные валуны. Тропинка сузится – в левый коридорчик, не останавливаясь, пры-



гайте через шипы – окажетесь на маленькой платформе, с которой Лара начнет соскаль-



зывать вниз. Попробуйте успеть сохраниться, пока не поздно. Когда окажетесь на ногах, внизу у вас будет только пара секунд на то, чтобы прыгнуть влево прямо из этого положения (Именно прыгайте влево длинным



прыжком и не тратьте секунды, поворачиваясь) и взять патроны для автоматического пистолета. Успели? Дальше из этого же положения прыжок вперед и пальцами за край камня. Подтягивайтесь. За вами сомкнется смертоносный бутерброд из шипов. Если вы избежали смерти, то только чудом. Сохранитесь. Экшн нон-стоп продолжается.



Секрет 2

Бегите по коридору вдоль правой стены (вплотную), ни на секунду не останавливаясь и перепрыгивая один за другим через 3 резака (не задевайте их).



Пол под вами будет валиться, как гнилой. После третьего резака прыгните вперед и, пока вы в воздухе, нажмите клавишу «LeftArrow» – траектория слегка изменится, и вы приземлитесь рядом с Зелененьким Дракончиком. Хватайте и вперед – уже знакомые вашей шкуре камни с шипами вот-вот сомкнутся! Не останавливайтесь! Вперед по коридору – пол продолжает валиться, а слева надвигаются камни с шипами. Когда гнилой пол закончится, мгновенно перестраивайтесь вправо к стене – в этом ваше спасе-



ние, камни с шипами достают только до центра прохода. Сохранитесь. В конце коридора прыгайте в дыру. Окажетесь на уровень ниже, и вот снова стена с шипами: отпрыгните назад, поверните налево и скорей вперед, к гнилому полу – единственное спасение. Вы провалитесь еще на уровень. Сохранитесь. Впереди перекатываются два диска с острыми зубцами. К дискам. Возьмите аптечку. Пока вы наклоняетесь за аптечкой, острый шип диска вас не задевает. Бегите дальше, в пещеру. Подстрелите двух пауков справа, одного у дальней стены слева. Еще два свалятся, как



только вы подойдете поближе к канатной дороге. Сохранитесь.



Секрет 3

Подойдите к канатной дороге и посмотрите вниз, в пропасть. Вам надо туда спуститься. С серых камней Лара скатывается и падает. Нужен камень с зеленым мхом. А вот и он – внизу справа, рядом. Спускайтесь вниз спиной вперед, зацепившись руками за выступ,



повиснув, а затем отпустив руки. Вы на камне. Сохранитесь. Дальнейшие попытки спуститься в любую из сторон окончатся сломанным позвоночником. Вместо этого встаньте лицом к стене с щелью, ухватитесь руками и идите на руках вправо до конца. Там Лара сможет подтянуться. Бегите по тоннель-





чику. Сохранитесь. Залезайте на лестницу и перелезайте с нее на другую, рядом. Спускайтесь довольно долго вниз (спичку можно не зажигать). Внизу бегите на поляну в центре ущелья. Как только начнет трястись земля, бегите обратно в коридорчик. Оттуда вести огонь безопаснее. Из огромной пещеры напротив появится Тиранозавр. Видели когда-нибудь, как из пистолета расстреливают Тиранозавра? Так попробуйте **(10)** – занятное это дело! Когда T-Rex сдохнет, бегите в его огромную пещеру. Зажгите спичку: в глубине лежит Золотой Дракончик **(11)**. На обратном пути вас поджидает еще один завр. Расстреляйте и его из глубины пещеры. Возвращай-

Владимир ПРЫГИН


10


11


12


13

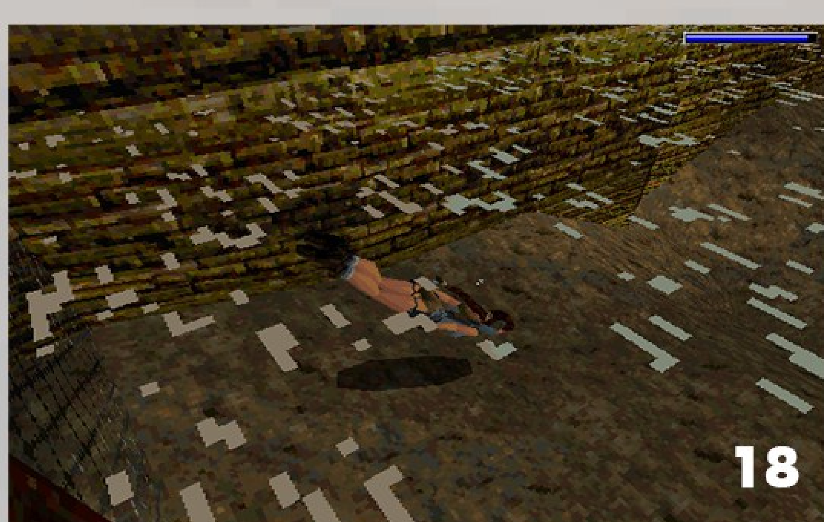

14



15


16


17


18

Владимир ПРЫГИН

тесь той же дорогой, которой пришли. Зажгите спичку в тоннельчике, чтобы увидеть конец лестницы над аркой. Цепляйтесь и лезьте на самый-самый верх, на выступ, и спрыгивайте вниз – подстрелите паука. Вы опять в пещере с канатной дорогой. Сохранитесь.

Подойдите к канатке **(12)** и ухватитесь за ручку руками. Не отпускайте все время, пока вы едете на другой край обрыва. Спрыгивайте, когда под собой увидите твердый камень. Приготовьте пистолеты. Сохранитесь. Перед вами два последних противника – два чеширских тигра. Можно расстрелять **(13)** их, можно убежать. Бегите в проход в скале. Попадете в пещеру с костром и воротами конца уровня **(14)**. Сохранитесь. Прыгать вокруг костра не рекомендуется: можно подпалить Ларисе волосы. Убедившись, что компьютер никак нельзя использовать и что на выступ рядом с ящиками никак не забраться, можете идти на выход. Конец уровня **(15)**.

Уровень 2. Venice

Враги: Доберманы, Головорезы-наемники, Крысы.

Вы в Венеции, в тупике одной из улочек. Бегите в единственно возможном направлении – во двор (по пути подстрелите Добермана). Во дворе стреляйте **(16)** по балкону с наемником наверху. Сохранитесь и бегите на пристань, по пути убейте еще одного Добера и мужика **(17)**. Можно позаниматься эквилибристикой – сальто назад, стреляя в них. На пристани оглядитесь. Не надо бежать сразу в домик – надо все делать по порядку. Лезьте **(18)** в воду, хоть и неохота – под ворота на другом берегу. Увидите лодку. Но ворота надо сначала открыть. Залезайте на мостки и бегите ко второму выключателю (первый открывает ворота, но нужен ключ). Дерните его – дверь откроется (какая – будет понятно чуть позже). Плывите обратно и идите в домик. Нечего на спички на столе пялиться – берите, мы сюда не чай с мясом пить пришли. Забирайтесь на самый верх домика (Выключатели на стенах на каждом этаже открывают люки). Чтобы слезть с лестницы на нуж-



ном этаже, нужно аккуратно подвинуться на руках вправо и спрыгнуть на пол. На крыше залезайте на подоконник и выстрелите пару раз в это окно и в следующее за ним. Прыгай-



те внутрь и через второе окно – на тент во дворе (Лара с него не соскальзывает). Прыгайте к убитому охраннику и берите ключ. Сохранитесь. Обратно с балкона на тент прыгайте с середины балкона, подальше от перил. Теперь вы снова между разбитыми окнами. Бегите по коридорчику в комнату,

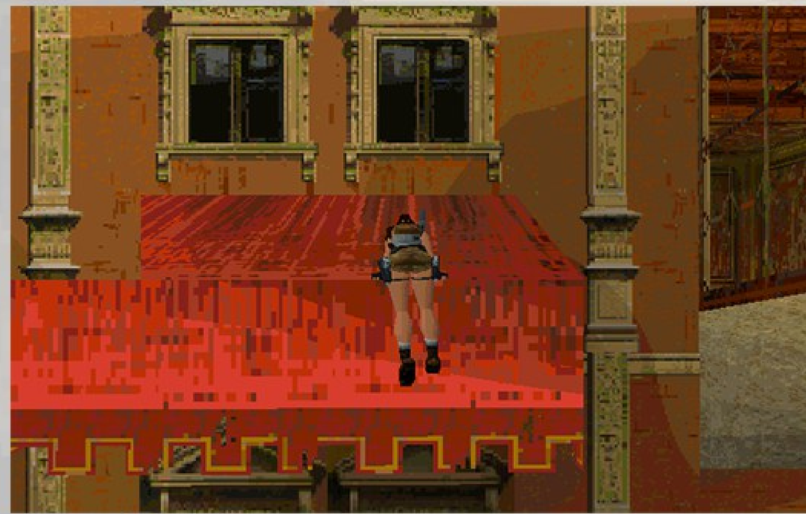


отправьте пса на небо и разбейте окно – к нему скоро надо будет вернуться. Дергайте за рычаг в конце стеклянного коридорчика – откроется дверь на дальней стене. Обратно,



к третьему разбитому окну, на подоконник. Прыгайте на тент на противоположной сто-





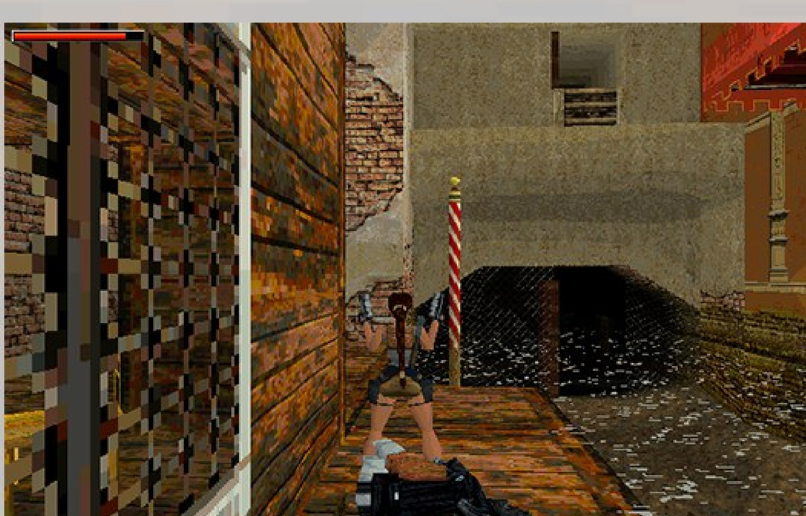
роне (не забудьте ухватиться за него руками). Подтянитесь и прыгайте по тентам к от-



крытой рычагом двери. Внутри дерните еще за один рычаг. Откроются ворота канала. Прыгайте вниз, в воду. Плывите опять под ворота в центре и открывайте их ключом.



Сохранитесь. Не садитесь в лодку: пока вы управляете лодкой, отстреливаться нельзя!

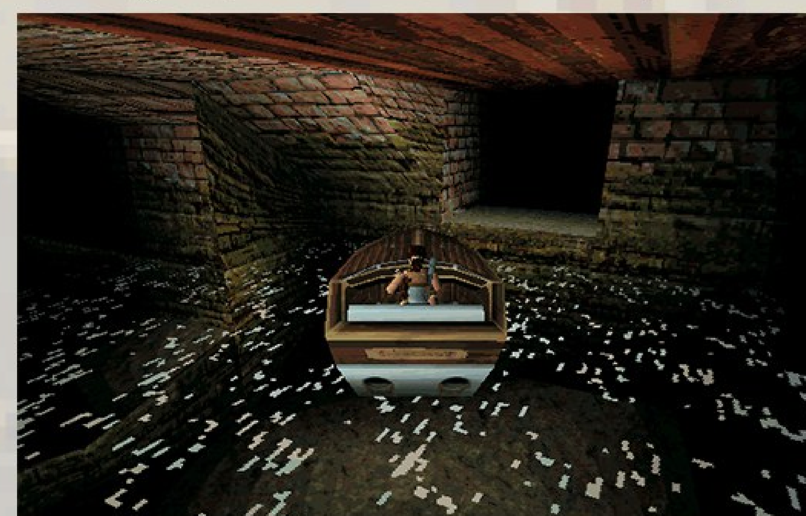




Плывите на пристань и дайте прикурить очередному наемнику. Теперь у вас есть Пистолеты-автоматы. Плывите к лодке и забирайтесь на нее (CTRL сбоку). Поразвлекайтесь с новой игрушечкой, прежде чем заняться серьезными делами и медленно плывите в ворота канала.

Секрет 1

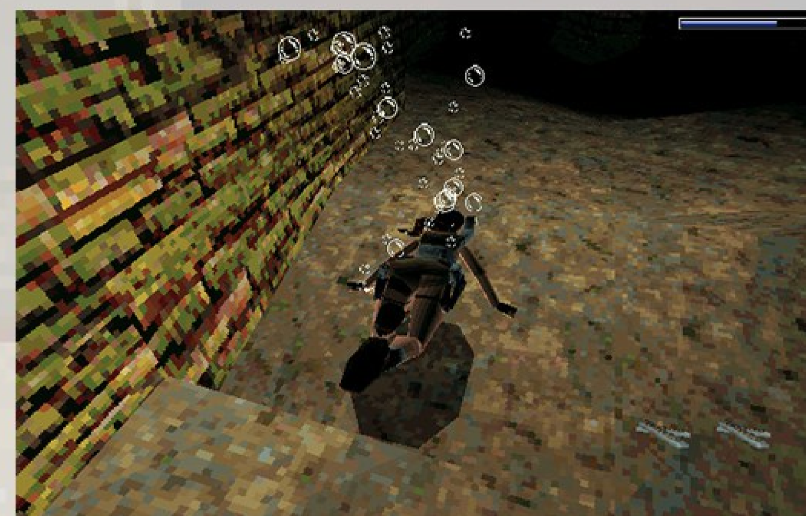
Зажгите спичку (это можно делать и управляя лодкой) и швартуйтесь к маленькому проходу справа. Вылезайте на берег (ALT-



RightArrow). Возьмите там спички и Каменного Дракончика. Прыгайте вниз, в дыру на



другом конце прохода. Подстрелите двух крысочек. Теперь, если стоять лицом к лестнице наверх, надо бежать направо, до конца. Там повернитесь еще раз направо (к воде) и плывите. Если погаснет спичка, зажгите еще одну (даже под водой). Как только минуете тоннель слева, сразу же ныряйте поглубже: в воде на дне лежат патроны для писто-



летов-автоматов. Возвращайтесь назад в лодку тем же путем.

Секрет 2

Плывите на лодке по тоннелям до водопада – сразу после водопада остановите лодку и



спрыгните в воду. Пошарьте в глубине на мутном дне, и найдете Золотого Дракончика **(19)**. Возвращайтесь в лодку.


19

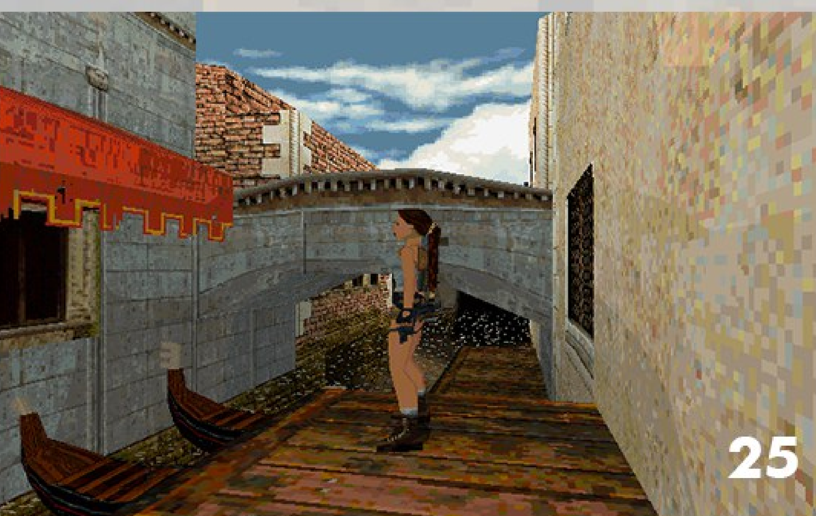

20

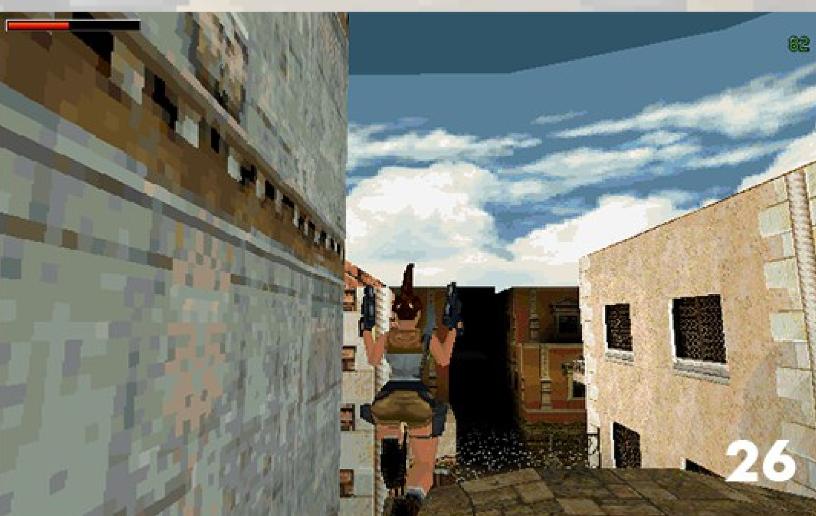

21

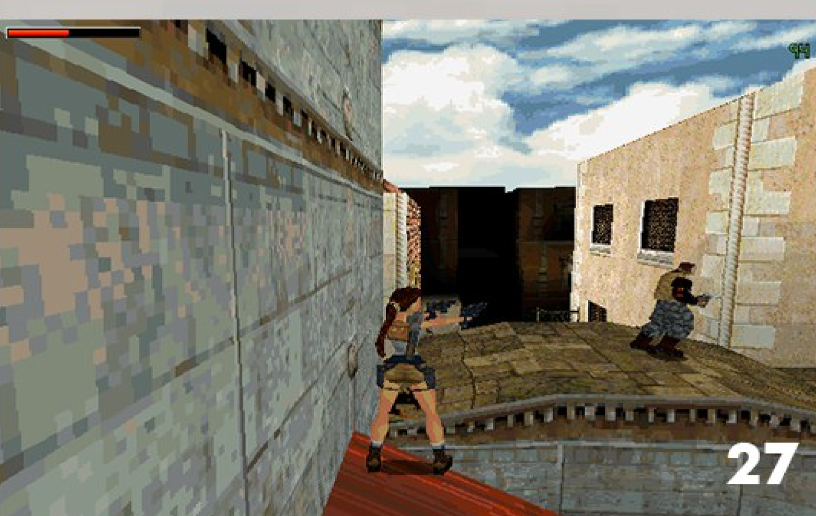

22


23


24


25


26

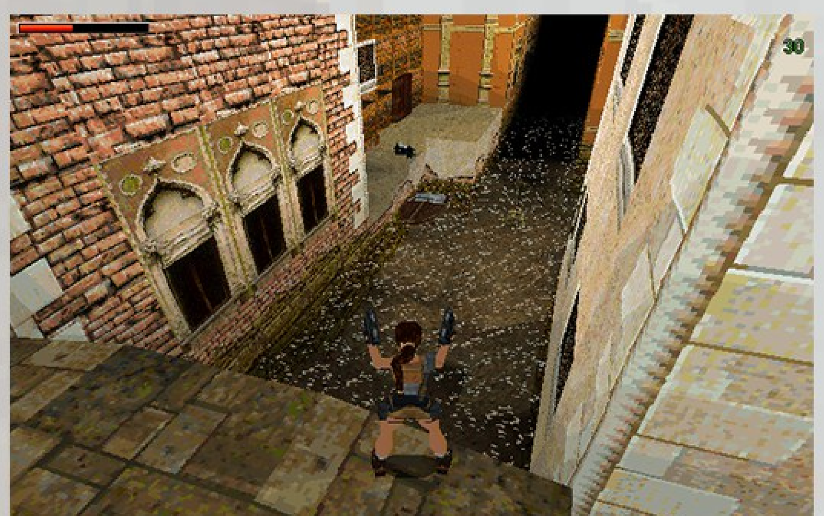

27

Когда доплывете до развилки, берите левее и швартуйтесь к левому берегу (справа вы недавно подстрелили крыс). Увидите дверь и окно. Подстрелите мышку. Расстреляйте окно **(20)**. Возьмите автоматические пистолеты и поздоровайтесь с охранником **(21)**. Бегите внутрь домика и зажгите спичку. Обыщите тело погибшего и возьмите патроны. Под дверью – патроны для ружьишка. Рычаг на стене открывает и закрывает пару шлюзов (пока не трогайте его). Сейчас передняя дверь шлюза открыта (тоннель рядом). Загоните лодку в шлюз **(22)** (обратите внимание на рычаг слева на стене – пока его повернуть нельзя). Теперь без лодки назад и дергайте за рычаг в домике – передняя дверь шлюза закроется. Вверх по лестнице в конце помоста – там увидите вашу лодку **(23)**. Ныряйте вниз **(24)**, в глубину, к рычагу, который теперь можно дернуть – откроются ворота впереди. Сохранитесь. Вперед в ворота и налево, уклоняясь от стрельбы справа.

Канал приведет вас к месту с тремя гондолами поперек пути. Остановитесь и залезьте на ящики справа. С самого верхнего ящика **(25)** прыгайте на тент на другой стороне и цепляйтесь. Подтянитесь и прыгните на следующий тент. Идите к краю, возьмите автоматические пистолеты и сохранитесь. Теперь надо быстро прыгнуть вперед на мостик и, только коснувшись, сделать сальто назад, обратно на тент **(26)**. С левой стороны выбегут олух и доберман. Расстреляйте их с тента **(27)** и прыгайте на мост снова. Бегите направо по мосту, во дворик, и расстреляйте местного охранника. Обыщите тела обоих и



возьмите аптечку и ключ. С моста увидите охранника, патрулирующего пристань внизу с еще одним катером. Не дайте ему жить. Об-



ратно во дворик и в дверь. Вниз, в дырку в полу, и дергайте за рычаг – откроются первые ворота маленького канальчика. Поднимайтесь обратно и попрощайтесь с еще одним охранником, заглянувшим во двор. Обыщите и бегите обратно к лодке. Дайте задний ход до стены и – полный вперед, на гон-



долы – от них останутся только щепки. Впереди увидите канал, который заканчивается воротами выхода с уровня с часами. Канал заминирован. Но на то и дается второй катер. Дайте задний ход примерно до пристани с



убитым охранником, сохранитесь, а затем – полный вперед, прямо на мины, но перед самыми минами не забудьте выпрыгнуть из катера куда-нибудь вправо. Мины взорва-



лись, катера нет, но есть второй. Плывите к



нему, обыщите наемника на пристани. Дверь заперта. Садитесь на катер и плывите обратно, примерно до того места, где выплыли из



шлюзов. Наблюдайте охранника с безопасного расстояния. Прыгайте в воду, подплывите к платформе с охранником и вильните хвостиком. Обыщите тело и возвращайтесь на лодку. Плывите дальше до конца канала и направо – разбейте в щепки пару гондол и



пришвартуйтесь. Держите пистолеты-автоматы наготове – из двери появится нехристь с бейсбольной битой. Обыщите его, возьми-



те обычные пистолеты – разобраться с парой мышек внутри. Идите в дверь, после предсмертных визгов нажмите на рычаг – откроется дверь в соседнем канальчике.

Секрет 3

Здесь же обратите внимание на трехоконный перешеек, соединяющий две стены канала. Безуспешно попытавшись допрыгнуть



до него, садитесь в лодку и плывите в обход. Надо брать все время левее (обратите внимание на открытую последним рычагом дверь справа – к ней еще вернетесь), пока не окажетесь по другую сторону решетки, перегораживающей канал (Ох, уж сколько белья



здесь висит!). Пришвартуйтесь к деревянно-

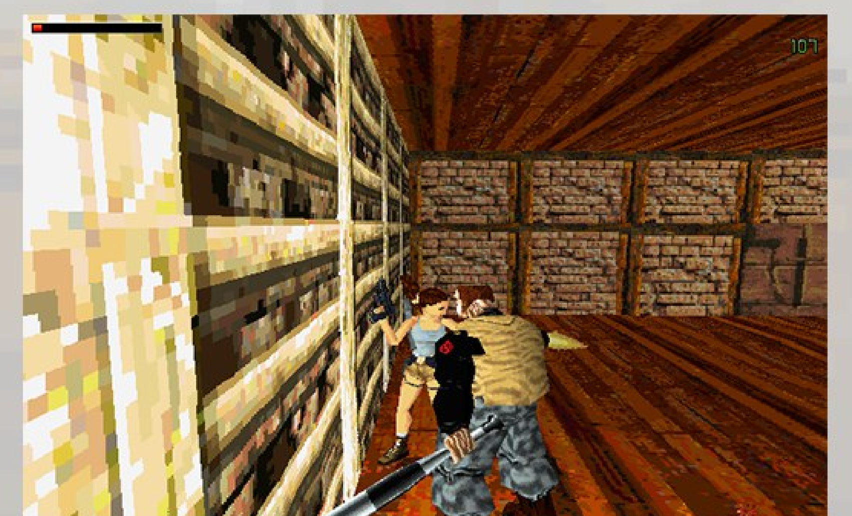


му трамплину (попрыгать еще придется) и бегите наверх. Разбейте окно и залезьте внутрь. Возьмите Зеленого Дракончика на кровати. Возвращайтесь в лодку. Сохранитесь.

Теперь плывите к открытой рычагом **двери**,

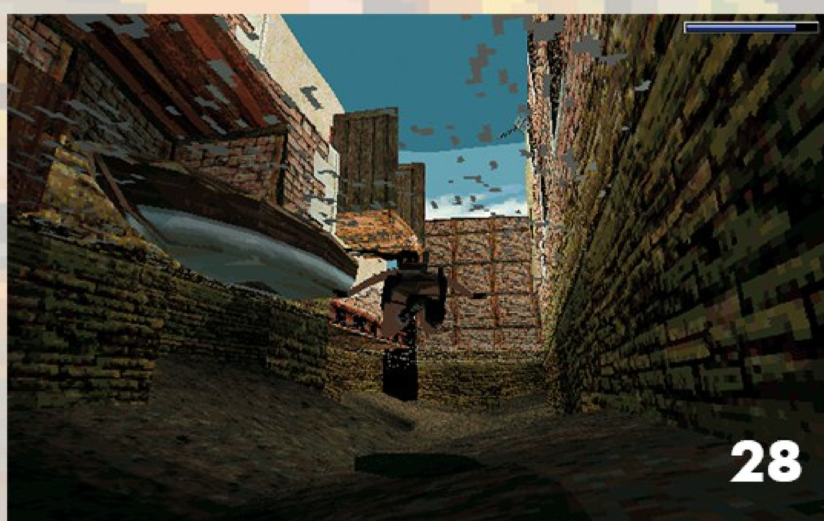


пришвартуйтесь и идите внутрь. Дверка закроется. В центре комнатки, по колено залитой водой, лежит ключ. Берите его и залезайте по лестнице наверх. Там вас радушно под-



жидают Доберман и его хозяин с битой. Подходящее оружие на этот раз ввиду близости врагов - ружьишко. Пара выстрелов – и собирайте урожай аптечек. Дерните за рычаг – откроются ворота-окна на втором этаже. Встаньте спиной к краю платформы и сохранитесь. Повисните на руках и спрыгните на

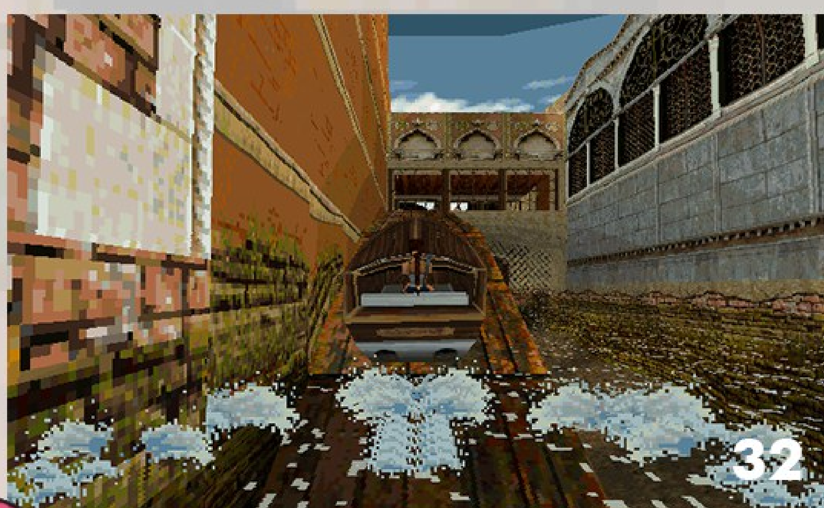
Владимир **ПРЫГИН**


28


29


30


31


32


33


34


35


36

нижнюю платформу. Расстреляйте бродящего там наемника **(28)**. Прыгайте в лодку и плывите обратно к тому месту, где стоял второй катер и где запертая дверь на пристани. Отоприте дверь и расстреляйте еще одного местного **(29)**. Дерните за рычаг – откроются еще одни ворота маленького канала напротив. Теперь по нему можно плавать на лодке, чего мы и добивались все это время **(30)**. Воспользуйтесь канальчиком и мысленно представьте, как вы будете нестись по нему в обратном направлении. Плывите к деревянной рампе-трамплину и оставьте лодку у стены в канальчике рядом (до трамплина). Справа увидите открытую дверь во что-то типа гаража для лодок. Сохранитесь. Спрыгните с лодки и идите в дверь, на мелководье. Достаньте ваши автоматические пистолеты и разделайтесь с охранником в глубине на платформе **(31)**. Теперь поставьте лодку кормой к стене, чтобы нос смотрел как раз на трамплин – скоро нужно будет быстро стартануть. Плывите обратно к убитому охраннику и забирайтесь на платформу. Обыщите тело и включите рубильник на стене. Увидите, как ворота выхода с уровня откроются. Ура! Беда в том, что скоро они закроются, а таймер включится, как только вы сядете в лодку. Итак, задача номер раз: суметь-таки запрыгнуть на трамплин, успеть доплыть до ворот, используя открытый узенький канальчик, нигде ничего, по возможности, не задев, то есть вписаться во все повороты! Встаньте рядом за кормой лодки, так, чтобы оставалось где-то два шага (если ближе – включится таймер). Сохранитесь. Поехали! Это вам не «Скорость 2»! В лодку, мотор, вперед, на полную! Не целуйте стены – гасит скорость, а ваш катер должен идти на трамплин точно по центру, но никак не чуть правее **(32)**! Еще задолго до трамплина давите CTRL – увеличит скорость! И вот катер носом пробивает бельэтаж и спрыгивает с другой стороны **(33)**. Какое шоу **(34)**! Не останавливайтесь **(35)** – часы бьют. В конце канала берите чуть левее, ровно настолько, чтобы вписаться в канальчик с открытыми воротами – единственный способ успеть. Затем поворот направо, и вы уже почти у выхода. Еще не видно, закрылись ворота или нет – вперед, в тоннель, полный газ! И вот створки уже закрываются! Еще немного, чтобы успеть... Эх, Ларискa, ну даешь! Проплыли! Створки захлопываются сразу за катером, даже немного поцарапав обшивку **(36)**.

Уровень 3. Bartoli's Hideout

Враги: Наемники, доберманы, крысы.

Плывите прямо по тоннелю и швартуйтесь у большой двери. Займитесь крысками у вхо-



да. Бегите по ступенькам налево в обход здания. Разделайтесь с парой крыс и наемни-





ком. В конце тоннеля дерните за рычаг – откроется большая дверь в дом, и оттуда выбежит охранник. Очень скоро он будет рядом с вами – приготовьтесь. Обыщите оба трупа и возьмите аптечки. Бегите в дом. Расстреляйте наемника на балконе наверху справа и



второго – внизу справа. Бегите налево. Когда



за окном в садике в очередной раз промелькнут веселые морды пары Ризеншнауцеров, подстрелите их через окно из ружьишка. Там



же, в конце садика, найдете много всякой всячины. Возвращайтесь к коридору с тремя механическими рыцарями и сохранитесь.



Прижмитесь к правой стене и подойдите к первому рыцарю: они станут методично совершать колюще-режущие движения. Идите вперед в моменты, когда их мечи начинают подниматься. В конце коридора зажгите



спичку, и увидите рычаг. Дерните – откроется внешняя дверь в здание на втором этаже над водой. Теперь надо туда попасть. Бегите по коридору обратно – рыцари отдыхают. В

центр комнаты – к разнообразным деревянным платформам. Найдите призмовидную платформу (одна сторона – наклонная, вторая – отвесная). Она находится на одной линии с центральной дверью. Перед срезанной стороной, вверху, увидите деревянный выступ второго яруса – на него и надо будет забраться. Позанимаемся прикладной геометрией: встаньте вплотную спиной к срезанной части платформы (т.е. спиной к центральной двери), пробегите два шага вперед, сделайте сальто назад, сразу же прыжок вперед, от-



толкнувшись от наклонной стороны платформы, и хватайтесь быстрее руками – по-



висните на деревянном выступе (все это на-



до проделать практически мгновенно). Высший класс, Лара! Подтягивайтесь – и вперед к большому квадратному камню. Двигайте его два раза – он двигается только в одном направлении. Теперь можно с разбега пере-



прыгнуть на балкон с убитым охранником. Если упадете, залезьте наверх, подпрыгнув и



подтянувшись обычным образом с плоской деревянной платформы внизу. Раньше ухватиться пальцам там как раз мешал сдвинутый камень. Обыщите охранника и возьмите патроны. По лестнице на стене карабкайтесь к окну **(37)**. Сохранитесь. Выйдите на балкон с ружьецом наготове и подстрелите охранника на соседнем балконе **(38)**. Обернитесь – у балкона-то нет перил с одной стороны! А

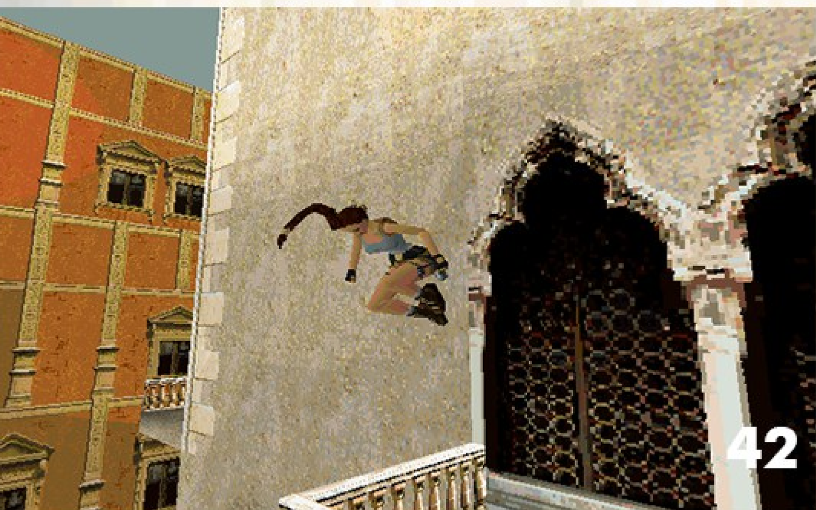

37


38


39

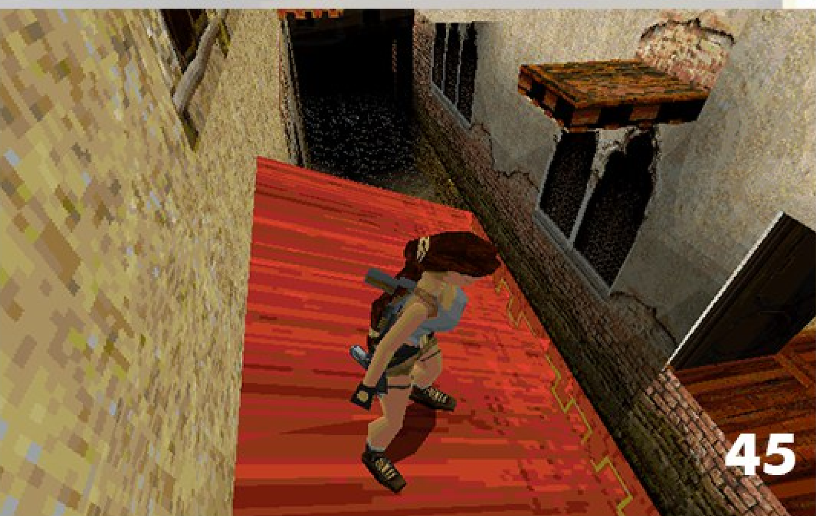

40


41


42


43


44


45

теперь потанцуем. Сохранитесь. Прыгайте с разбега по диагонали на тент на другой стороне **(39)** и хватайтесь руками за его край **(40)** – подтянуться нельзя, Лара соскальзывает. Ручками, ручками двигайтесь налево – до края тента **(41)**, не отпуская CTRL, нажмите LOOK, и увидите за спиной еще один балкон. Теперь подтягивайтесь вверх, и в тот момент, когда Лара встанет обеими ногами на тент, мгновенно жмите сальто назад **(42)** (чуть позже – и Лара падает в воду). Окажетесь на балконе **(43)** (или в воде)! Легко! Сохранитесь. Прыгайте с разбега и подтягивайтесь на платформочку **(44)** на этой же стене чуть вдалеке. Отталкиваться надо от самого-самого края балкона. С платформы прыгайте через канал на еще один тент – с него Лара не будет соскальзывать. Сохранитесь. Внизу, на другой стороне, увидите дверь, открытую рычагом. Встаньте спиной к стене **(45)** и с разбега прыгайте и хватайтесь руками за выступ. Подтянитесь и приготовьте пистолеты – Пудели не заставят себя ждать. Сохранитесь, бегите по лестнице вверх и при входе в комнату убейте охранника.





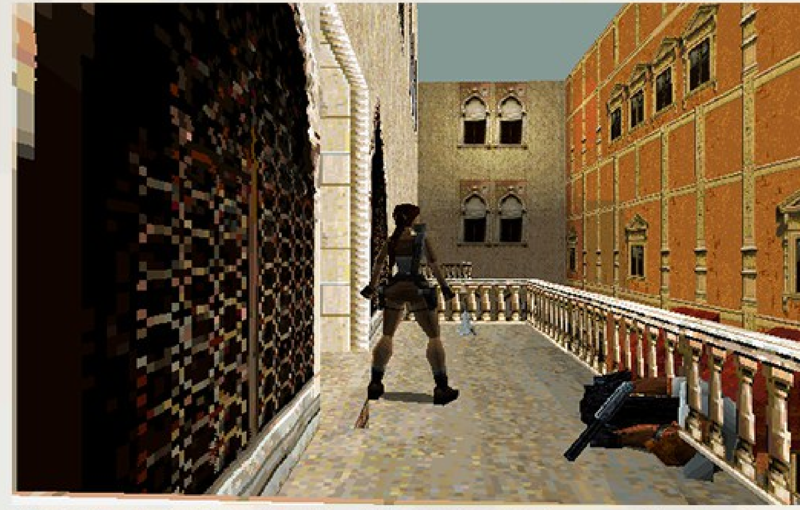
Секрет 1

В комнате, где вы убили охранника, на стене слева есть хило замаскированный рычаг: дерните его, и откроется проход на балкон, где вы до этого уложили охранника за занятиями физикой. Бегите из комнаты и направо – в проход на балкон. Обыщите охранника и возьмите Каменного Дракончика. Возвращайтесь обратно в комнату.





Бегите к окну. За ним мелькает какая-то фигура. Раздражает? Ну так а пистолеты-автоматы на что? Возьмите у убитого патроны для Узи – бегите до конца балкона ко второму окну. Сохранитесь. Теперь разбейте окно и прыгайте внутрь – там вас поджидают 2 крепких паренька с битами и один щенок (их не сразу берет даже пистолет-автомат). Прыгайте почаще, делайте сальто, и рано или поздно они лягут. Возможно, после этого понадобится солидная доза лекарств. Обыщите их. Бегите к камину и два раза толкайте квадратный камень вперед. Вылезайте на платформу слева и позаботьтесь о крысах. Бегите вниз на одну платформу и сохранитесь. Дальше перед вами – наклонная плоскость, на которой установлены резаки, так что лучше с разбега ее перепрыгнуть, чем соскользнуть и остаться без обеих ног. Сохранитесь. Бегите в коридор с тремя торчащими из пола огнеметами. Ничего сложного – они работают с определенной периодичностью. Перепрыгните первый: если попадете в воду, плывите под водой до конца (обратите внимание на черный люк в полу – он еще пригодится совсем в другой ситуации). Встаньте перед последним огнеметом, но не слишком близко, и перепрыгните через него. В конце коридора откроется дверка, и вы увидите внизу большую комнату. Приготовьте пистолеты – надругаться над охранником и его питомцами. Прыгайте вниз. Забирайтесь на ближайшую призмоподобную платформу, на самый край, и прыгайте вверх – на канделябр. Далее полезно сохраняться после каждого действия: нет гарантии, что вы не ошибетесь и не переломаете себе кости на каменном полу. С люстры прыгайте налево – к окнам. Нажмите на рычаг – откроется заслонка в трубе камина. Прыгайте обратно на люстру и вперед на следующий канделябр. С него прыгайте направо, на платформу со вторым рычагом – он откроет сейф за картиной в стене **(46)**. В нем лежит ключ от Библиотеки, но для того чтобы его достать, нужно









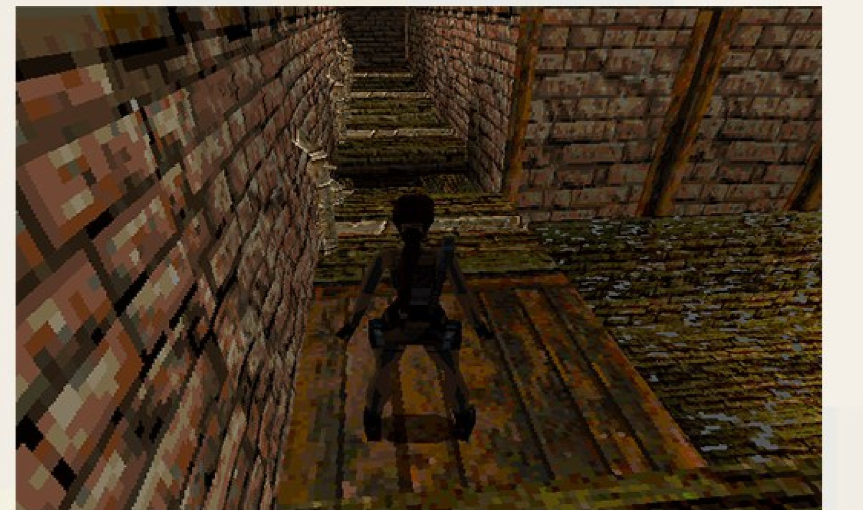


















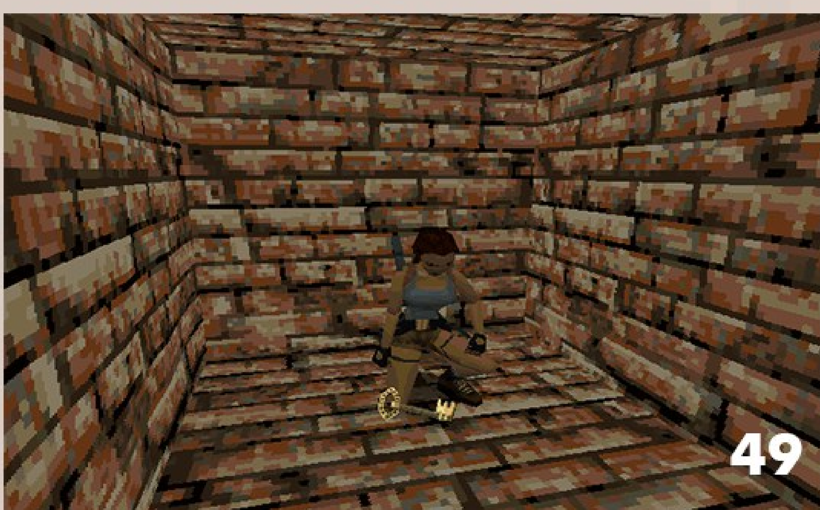
Владимир **ПРЫГИН**

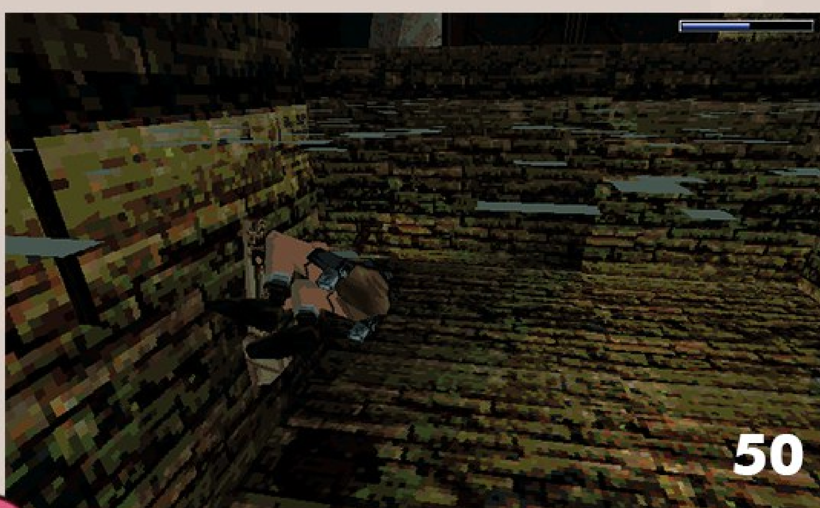
Владимир **ПРЫГИН**


46


47


48


49


50


51


52


53


54

еще поработать акробатом в цирке. Прыгайте обратно на средний канделябр, а с него – на третий, самый высокий. Оттуда – на деревянную платформу почти под потолком. Пустите на котлеты пару крыс и бегите к стене без окон. Там встаньте на каменный выступ (на самый край и спереди и справа), а затем уцепитесь руками за огромную поперечную балку под крышей **(47)**. На руках вправо до середины балки, дальше сделайте «выход силой», и окажетесь на балке. Посмотрите вниз: надо прыгать на противоположную сторону комнаты, на платформенную смесь из камней и дерева, в направлении той стены, откуда вы сюда явились. Если правильно разбежаться и прыгнуть – окажетесь на деревянных помостах. Рядом – каменные выступы. Приготовьте пистолеты для разъяренного наемника. Обыщите. Заберитесь на длинный камень и с него запрыгните на другую сторону поперечной балки под потолком. Рычаг управляет положением люстр. Дерните его **(48)**, и самая высокая люстра станет самой низкой (поравняется с сейфом) и наоборот. Теперь за ключом. Прыгайте вниз по люстрам. С последней люстры с разбега прыгайте на сейф и подтягивайтесь. Ключ ваш **(49)**. Спрыгивайте вниз. Теперь камин. Должен быть цивильный способ туда попасть откуда-то сверху, но автор его не нашел, так что придется сохраниться и слазить в пекло камина – его можно обойти справа и быстро прыгнуть в глубину камина – упадете в воду, и объявшее вас пламя погаснет (что до внешности, то пластическая хирургия сегодня, как никогда, творит чудеса – выпейте аптечку и убедитесь). Зажгите спичку и плывите – увидите рычаг на стене **(50)** под водой, он открывает дверь-заслонку рядом.

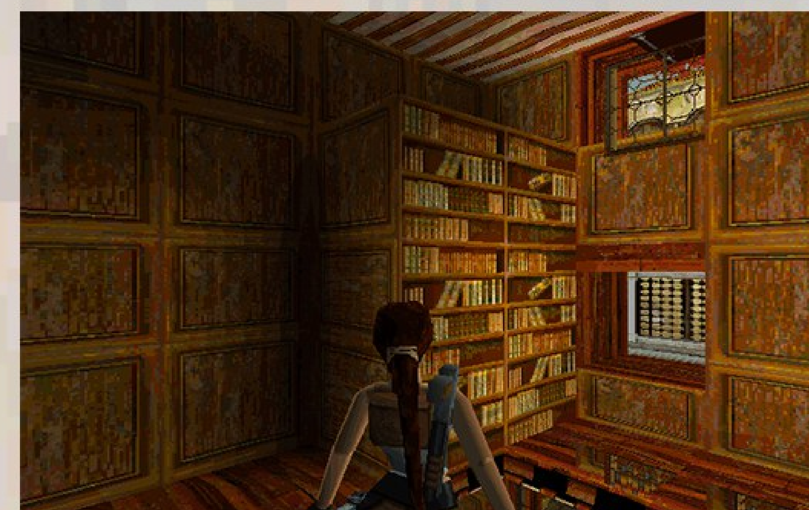
Секрет 2

Плывите в открывшуюся дверку. Далее наберите побольше воздуха – он понадобится до последней капли. Сохранитесь и – в глубину. Плывите в зияющую черную дыру и зажгите спичку – увидите что-то вроде ступенек. Плывите дальше, по направлению от ступенек и как можно ближе к дну. Увидите подводный коридорчик у самого дна. Издалека заблестит синий огонечек – вы на правильном пути. Еще несколько гребков, и вы – счастливый обладатель гранат с просроченным сроком годности. Не теряйте ни секунды, поверните направо и плывите вдоль стены – неподалеку найдете Золотого Дракончика **(51)**. От него еще раз вправо и чуть вверх – увидите рычаг. Дергайте его из последних сил. Посмотрите наверх **(52)** – увидите тоннель, люк наверху теперь открыт. Плывите наверх – воздух уже закончился, уменьшается полоса здоровья. Кто быстрее: Лара или запас воздуха в легких...? Последний рывок, и вы выныриваете почти без сознания, отплевываясь. Вам помог тот самый черный люк под водой в коридоре с огнеметами. Теперь отдышитесь – и обратно, в глубину. Путь наверх не будет столь тяжелым, основной ориентир – глубоководные ступеньки. Наверх, на поверхность. Отдышитесь. Плывите в дверку, вылезайте из воды.

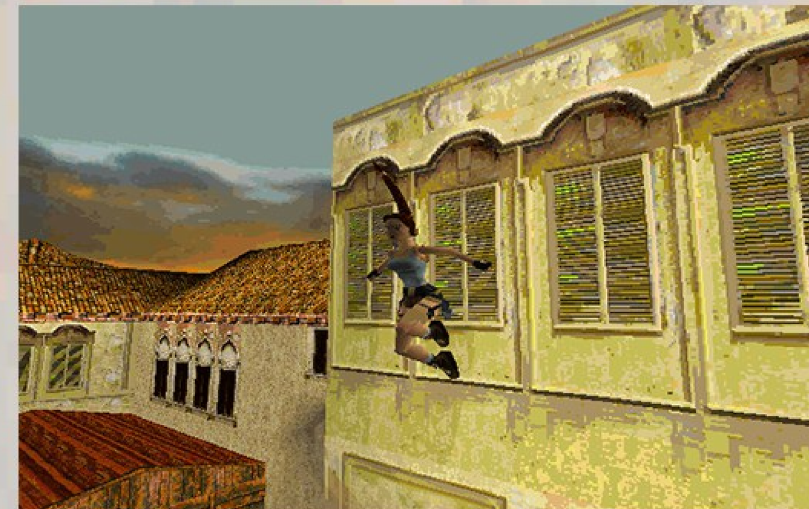
На каменном берегу увидите пачку книг и массивную запертую дверь – верный признак того, что вы у библиотеки. Используйте с таким трудом добытый ключ, и вы в библиотеке. Появится наемник с дубиной – обработайте его **(53)**. Бегите в открытую дверь. Коридор приведет вас в тупик с книжными полками **(54)**. Карабкайтесь по ним наверх, как по лестнице. Наверху подстрелите пару мышек, заберитесь на ящик и нажмите на рычаг – в холле откроется дверь и выбежит охранник. Спускайтесь, подстрелите его и в



дверь. Налево при входе и вверх, по полкам. Оттуда прыгайте на платформу рядом с ок-



ном – оно не разбивается. Лезьте на самый верх, опять по полкам. На самом верху разбейте окно, встаньте почти вплотную к нему и перепрыгните на подоконник. Внизу увидите тент. Встаньте спиной наружу, спуститесь и ухватитесь за края тента руками – с него Лара соскальзывает. Теперь пора продемонстрировать знание анатомии. Подтягивайтесь и становитесь на тент, в тот же момент сальто назад, и вы оказываетесь на бал-



коне на другой стороне дворика. С этого балкона прыгайте вперед на черепичную крышу – с нее Лара не соскальзывает (Можно было просто отпустить руки и спрыгнуть вниз с тента на черепицу, но кто сказал, что мы пойдем легким путем?). Сохранитесь, прыгайте на кирпичную стену дворика и бегите по ней до предела направо – почувствуете маленький трамплин под ногами. Сохранитесь.

Секрет 3

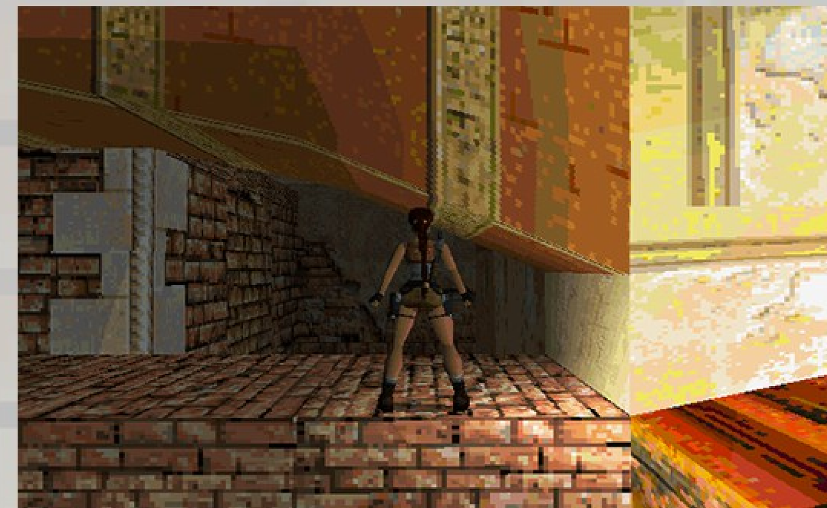
На маленьком трамплинчике встаньте спиной и правым боком вплотную к стенам и



прыгайте вперед – надо ухватиться за край крыши черепичного домика и подтянуться. Бегите к трубе. Надо запрыгнуть в расщелину



над воротами рядом. Встаньте лицом вплотную к стене (там одна смежная стена) на самом краю крыши. Отпрыгните назад два раза – окажетесь чуть левее трубы. Развернитесь слегка под углом к расщелине и сохранитесь. Прыгайте, хватайтесь руками и подтягивайтесь. Спрыгивайте внутрь, побродите



внизу, по колено в воде, и найдете парочку Узи. Забирайтесь по лестницам обратно и

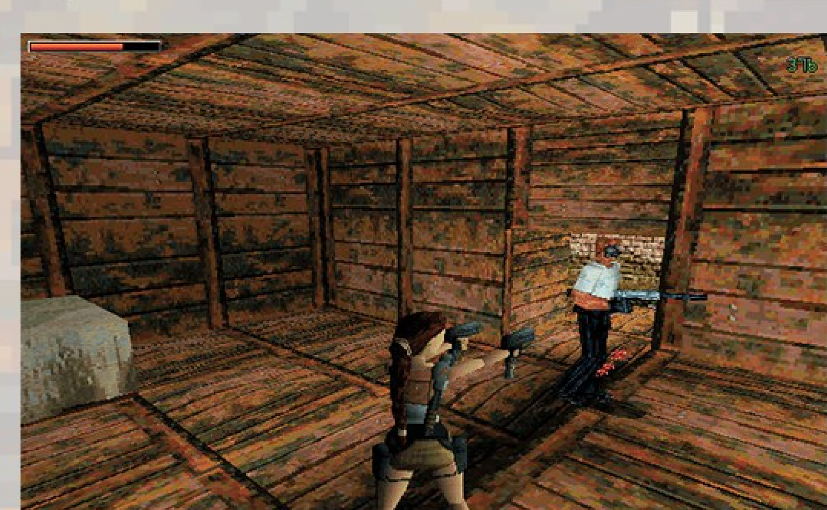


прыгайте снова на черепичную крышу.

С крыши – вниз на помосты вокруг домика и, вооружившись Узи, бегите внутрь. Уложите



охранника и обыщите его. Возьмите ключ

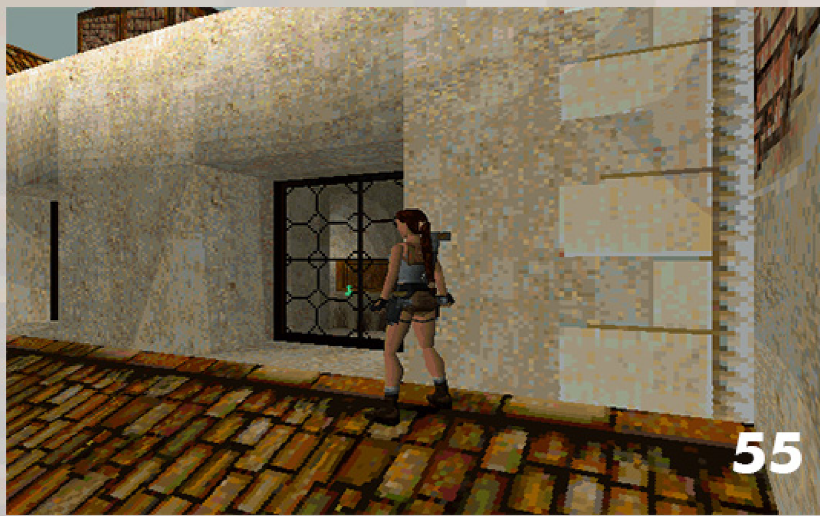


для детонатора на столе и бегите к помосту



рядом со входом в домик, который чуть ниже других. Напротив, через канал, увидите дверь в садик. Перепрыгните на ту сторону, и дверь откроется. Держите Узи наготове – за дверью вас поджидает здоровый детина. Обыщите его и возьмите аптечку. Теперь бегите в холл к последней двери с рычагом. Сохранитесь. Дерните рычаг – прибегут два ве-




55

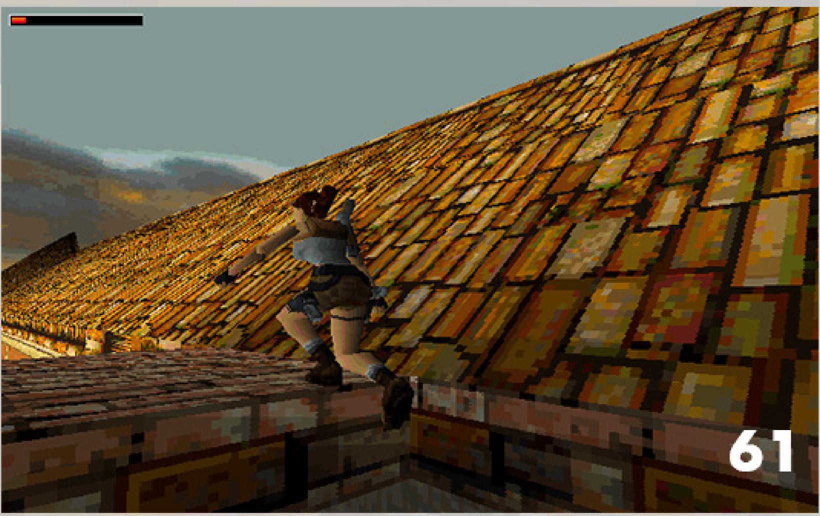

56

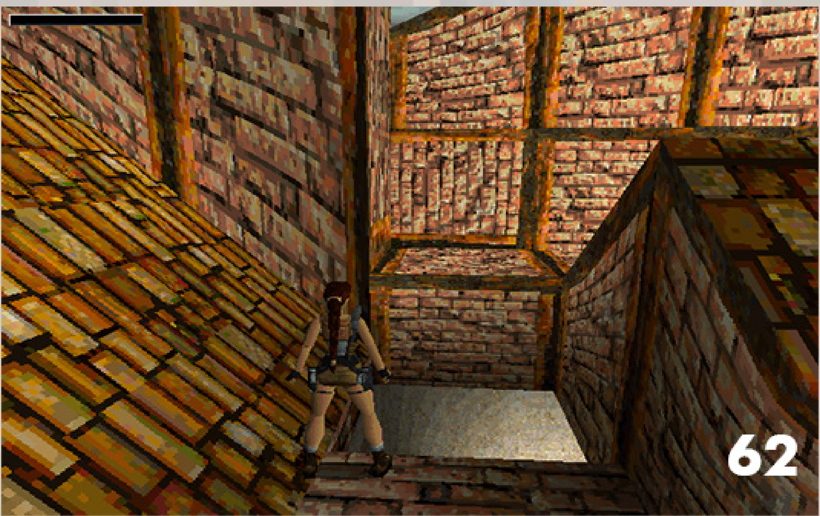

57


58


59


60


61


62


63

селых друга. Пошмаляйте в них их Узи, разбейте окно и бегите в садик с беседкой. Когда встанете перед Дверцей, она откроется. Сохранитесь и ныряйте в воду. Слева на стене увидите собственно сам детонатор с ручкой. Плывите налево и в темном проходике рядом со стеной вылезайте из воды. Позаботьтесь о крысах и бегите на стену с детонатором.

Секрет 4

Пока забудьте о детонаторе и забирайтесь на кирпичную стену рядом. Бегите налево вдоль стены до поворота и дальше, пока не упретесь в другую стену с тремя окнами. Забирайтесь наверх, разбейте одно из окон и залезайте **(55)**, **(56)** в комнату. Возьмите там Зеленого Дракончика и возвращайтесь к детонатору.

Сохранитесь. Подойдите **(57)** к детонатору и рваните его **(58)** – здание впереди взорвется.

Сверху, с балкона, назойливый охранник будет выколачивать пыль из-под ваших пляшущих в такт ног. Выхватите Узи, нажмите и держите LOOK'ом его в поле зрения и наблюдайте, как он корчится. Залезайте снова на стену рядом и бегите по ней к взорванному зданию **(59)**. Сохранитесь. Перепрыгните через проход и снова на другую сторону – туда, где дыра в потолке **(60)**. После нескольких неудачных попыток у вас получится забраться на крышу **(61)** (Если свалитесь в воду, можно снова неподалеку из нее вылезти). На крыше обернитесь **(62)** и прыгайте на тропинку. Бегите до конца – в черный тоннель. Лара заскользит вниз – уровень закончен.

Уровень 4. Opera House

Враги: Наемники, доберманы, крысы.

Держитесь подальше от ящика-маятника. Прыгайте на плоскую черепичную крышу справа. Оттуда расстреливайте крутого мужчину внизу на платформе. И не надо прыгать внутрь здания без крыши справа – там стекла! Ныряйте, обыщите труп и плывите налево. Увидите лестницу. На первом же пролете сойдите, обернитесь, и увидите рычаг сверху на платформе. Подтянитесь и дерните его – крыша соседнего здания откроется. Обратно на лестницу и наверх. Прыгайте на другую сторону канала – на белую платформу. Оттуда с разбега на платформу, где болтается ящик **(63)**, и подтягивайтесь (отталкиваться с самого края). Встаньте лицом к дому с открывшейся крышей, так чтобы ящик болтался справа. Разбегитесь и прыгните прямо в



зияющую дыру крыши (начинать бежать в момент, когда ящик в левом положении). На лету готовьте автоматические пистолеты, вы – проблема для здорового детины с битой. Берите ключ и бегите дальше по ступенькам – встретите еще одного лоботряса. Окажетесь на верхней платформе первой лестницы.

Пропрыгайте до плоской крыши, с которой расстреляли охранника. Внизу впереди увидите еще одну плоскую крышу. Прыгайте туда. Там повисните над водой и на руках идите до окна – отпускайте руки и падайте, сразу же снова хватаясь за подоконник. Подтягивайтесь и прострелите окно. Идите по стек-



лам, удерживая SHIFT – у Лары не будет ни



царапинки. Поднимайтесь по лестнице и бегите в проход и в дверь. Коридор и снова лестница. Да, здесь, наверное, случился ураган. Встаньте правее, сохранитесь и прыгайте на крышу (на то, что от нее осталось). Бегите: доски под ногами будут вяло обваливаться, и через пару точных прыжков и переломанных ног вы окажетесь на другой стороне (на-



до будет ухватиться и подтянуться). Дальше – в проход справа. Подстрелите паренька на крыше, затем повисните на руках и подтянитесь обратно – это заставит появиться ведущего собаковода и двух его любимцев. Расстреляйте их сверху и с разбега прыгайте на купол крыши Оперы. Расстреляйте еще двоих охранников (высота – ваш козырь). Обыщите всех четырех убитых, но не лезьте за Золотым Дракончиком – он добывается по-другому. Запрыгните на платформу с ящиком-метрономом, левее ящика (разбегаться надо с пологой части крыши).

Внизу нажмите на рычаг – откроются люки. Вылезайте и подстрелите еще двоих охран-



ников. Прыгайте в люки – это координаторская Оперы. Дерните левый рычаг (для того чтобы заработал правый, надо вставить мик-



росхемку в щит в центре) и прыгайте в открывшуюся слева дверку. Обратите внимание на ловушку из камней (Камни в Опере? Оригинально.): она срабатывает при приближении к дальнему концу комнаты. Выключатель снова закроет калитку. Зато откроется проем в стене рядом. Запрыгивайте на лестницу и вверх (по калитке тоже можно ползти). Прыгайте в проем – вы в Опере. (осторожнее с мешками – они висят то тут, то там и норовят свалиться на голову Ларе). Расправьтесь с ценителем оперы слева. Бегите дальше по коридору и подстрелите двух пе-



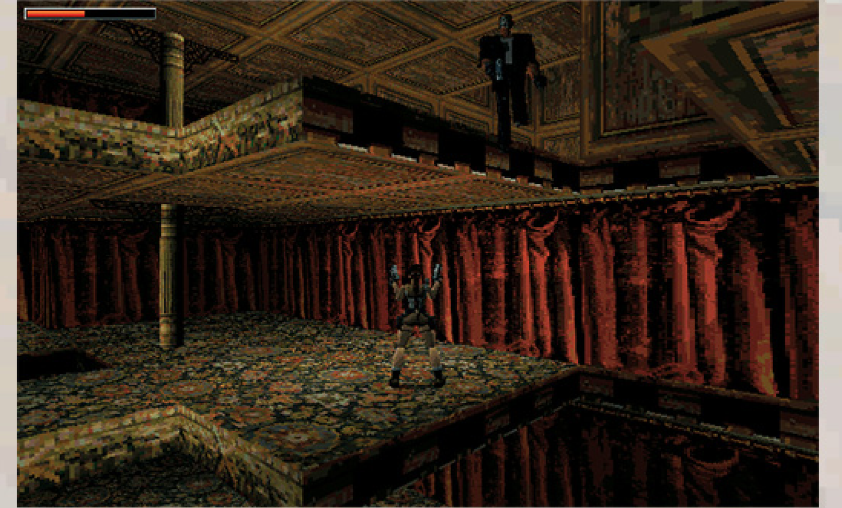
сиков. Увидите лифт и распределительный щит. Для того чтобы лифт заработал, надо будет вставить в щит хитрую детальку. Бегите



на противоположную сторону здания: откроется дверь, и вы не сможете разминуться с собакой и ее хозяином. Прыгайте в дыру в полу на уровень ниже. Оттуда свесьте тело Лары и подтянитесь обратно – внизу появится еще один ведущий собаковод и два его питомца. Расстреляйте их сверху. Слезайте



вниз. Лучше сразу обезвредить каменные ловушки – черный проем слева и в центре, напротив бассейна (бассейн в Опере – оригинально!) Вам будут мешать артист на сцене (сорвите ему выступление) и зритель, расхаживающий по 3-ему ярусу (Бельэтаж). Последнего можно попытаться убрать либо снизу, либо при личной встрече (на второй ярус



можно залезть с платформы у стены в центре, оттуда можно добраться до левого крыла и там прыгнуть через проход и подтянуться). Теперь прыгайте с разбега на сцену (с правого края бассейна) и подтягивайтесь. Подстрелите собаку слева и охранника, появившегося в амфитеатре (осторожно с мешками). В комнате, откуда выбежала собака (левая часть сцены), дерните рычаг, и решетка на другом конце сцены поднимется. Там вас постараются выпроводить два парня с битами **(64)**, но с ними можно разделаться из Узи, делая сальто назад по сцене. Обыщите

Владимир ПРЫГИН


64


65


66


67


68


69


70


71


72

тела и залезайте наверх, туда, где поднялась решетка (правая часть сцены). Осторожно, стекла! Перекидной мостик опускается рычагом в нише в левой стене комнаты. Прикиньте расстояние примерно до середины трещины в левой стене, прыгайте с разбега (болтающийся мешок должен остаться чуть правее **(65)**) и хватайтесь руками. На руках ползите налево, подтягивайтесь – вы у рычага. Мостик опустился. Дальше поднимайтесь наверх по платформам – там, используя нишу в левой стене, подстрелите крысу. После второго мешка-маятника (прыгать левее, между ним и стеной) дерните выключатель на стене – в полу сцены откроется люк. Скользите вниз и на ходу прыгайте – попадете точно в люк с водой. Зажгите спичку, плывите 2 раза налево и ныряйте в дыру в полу.

Секрет 1

В комнате в стене справа увидите подводный тоннель, в конце возьмите Каменного Дракончика **(66)**.

В этой же комнате дерните рычаг – откроется дверь на третьем ярусе Оперы. Плывите обратно и на месте первой развилки берите вправо. Вынырните в резервуаре, перед вами под лестницей будет лежать деталька для щита у лифта **(67)**. Поднимайтесь по лестнице – окажетесь там, где открылась дверь. Подтягивайтесь и бегите к щиту с лифтом. Вставьте детальку в щит, и лифт заработает.

Секрет 2

Запустите лифт и прыгайте на его крышу, оттуда карабкайтесь по лестнице вверх. Посреди битого стекла возьмите (удерживая SHIFT) Золотого Дракончика **(68)**. Дерните за рычаг на стене слева – откроется дверь в конце комнаты. Возьмите патроны у двери, и снова окажетесь на четвертом ярусе.

Снова бегите к лифту и спускайтесь на нем вниз. Сохранитесь. Подстрелите двух охранников **(69)** и примите аптечку. Нажмите на рычаг – лифт уедет, и откроется бассейн. Прыгайте и плывите налево, вдоль ступенек. Побродите по колено в воде, и найдете микросхему для щита в координаторской **(70)**. Плывите обратно и теперь направо, там, где раньше повернули налево. Увидите комнату с затопленной решеткой и рычагом на стене. Дерните за рычаг **(71)** – откроется решетка. Плывите туда и на поверхности отдышитесь. Забирайтесь по платформам наверх, постреливая крыс.

Еще выше займитесь охранником и крысой. На выстрелы прибежит собака. Дайте ей свинцового «Чаппи». В конце коридора разбейте окно. Повисните на руках и вниз. Вы в раздевалке. Откройте дверь рычагом **(72)** и сохранитесь. Скользите вниз и, не доезжая до вентилятора-мясоруба, прыгайте наверх и



берите ключ. Залезайте по ящикам наверх и сохранитесь. Прыгайте с разбега на вторую наклонную плоскость, и когда Лара почти соскользнет вниз, делайте сальто назад – в вентиляционный люк. Подстрелите крысу за углом. Сохранитесь. Прыгните к вентилятору



впереди. Развернитесь к нему спиной и отодвиньтесь от него с SHIFT на максимально далекое расстояние. Сальто назад, хоп! Еще



один? Опять отодвиньтесь с SHIFT и снова сальто!

Секрет 3

Запрыгните на выступ наверху перед вами и подтянитесь – в конце тоннеля лежит Зеленый Дракончик. Осторожнее: сразу за ним –



вентилятор. Спрыгивайте обратно, на уровень ниже.

В комнатке оттаскивайте ящик от стены на себя – увидите выключатель. Нажмите, и



дверь откроется. Вы снова в раздевалке. Тащите ящик внутрь. Забирайтесь на ближайший подоконник и спихивайте оттуда еще



один ящик на первый. Теперь по ящикам можно залезть обратно наверх. Там ждет на-



емник. Постарайтесь увернуться от него (он сталкивает вниз), убежать подальше в коридор и там разобраться с ним. В конце знакомого коридора залезайте на платформу еще выше – вы на третьем ярусе, где раньше был убит охранник. Бегите вправо по Бельэтажу и отоприте дверь раздобытым ключом. Вы снова в комнатке под координаторской. Забирайтесь в координаторскую и вставьте микросхему в щит в центре, затем нажмите правый рычаг – на сцене откроется дверь. Снова бегите к сцене. Убейте одного охранника на сцене, перепрыгните туда и сохранитесь. Идите до порога комнаты и, не входя, отпрыгивайте назад (осторожно - мешок и люк). Выбегут два крепких хлопца с собакой. Обыщите тела и бегите в комнату. В ней полно ящиков. Выдвините на себя один ящик из-под массивной кучи у стены (держаться левее, затем центра, ящик чуть ярче остальных). Внутри дерните рычаг – дверь в комнату снова закроется. Забирайтесь по ящикам наверх и идите через проход в стене на балкон (осторожно – мешки) и направо – в ложу. Расстреляйте оттуда охранника внизу. В ложе увидите проем в правой стене. Прыгните и подтянитесь. Дерните выключатель – откроется дверь за мешком-маятником. Сохранитесь. Теперь прыгайте с разбега, рассчитывая разом приземлиться уже за мешком, между ним и стеной (начинать прыгать чуть под углом, в момент, когда мешок в правом положении). Если вы заденете наклонную плоскость справа, то пока будете с нее сползать, мешок вас достанет. Внизу в комнате вас будет ждать сам босс Бертолли (слева), его помощник (в глубине справа) и



два пса (правая аллея). Повернитесь спиной и сохранитесь. Повисните на руках (так вас не заденет ящик-маятник), спрыгивайте (Бертолли начнет в вас стрелять), сальто назад, ружьишко наизготовку и, не обращая внимания на Бертолли, в правую аллею - как раз песик уже несется вцепиться вам в горло. Пристрелите животину (достаточно одного выстрела), примите аптечку, спрячьтесь за ящиками. Займитесь вторым псиной и Бертолли. Возьмите что-нибудь помощнее, вроде Узи. С трупа снимите кучу гранат и бегите за скальпом его помощника. В правом дальнем углу комнаты – металлическая дверь, она открывается выключателем в противоположном углу. В глубине есть один малень-



кий ящик – с него можно забраться на другие. По ящикам прыгайте к выключателю – дверь откроется. Сохранитесь и бегите в



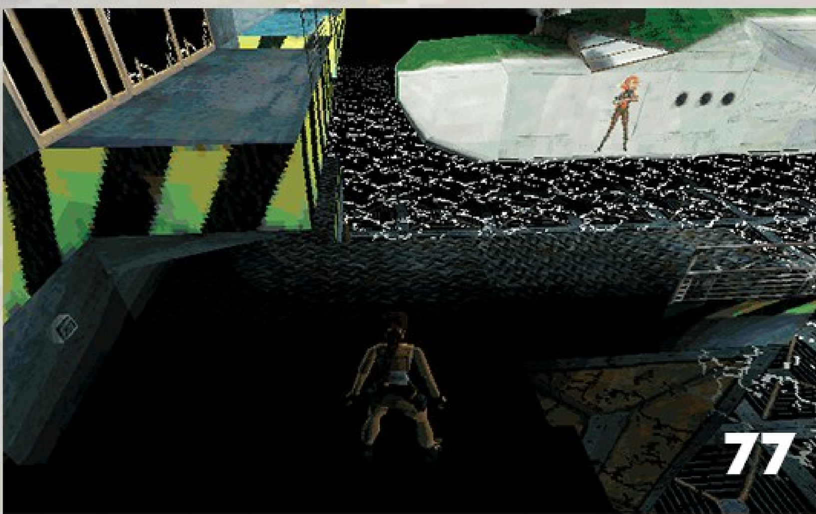
Владимир ПРЫГИН


73


74


75


76


77


78


79


80


81

дверь, подстрелив по пути еще одного гарного хлопца. Вы еле-еле успели на гидроплан **(73)**!

Уровень 5. Offshore Rig

Враги: Охранники, Рабочие, Водолазы, Доберманы.

Как ни печально, но Лара лишается всего своего снаряжения и оказывается совершенно безоружной в тюрьме где-то на морской базе. Для начала надо выйти из тюрьмы. Дверь тюрьмы открывается выключателем, но на небольшое время. Лара должна успеть добежать по кратчайшему пути. Освободите центр комнаты от двух ящиков **(74)**. Затем вытяните первый из двух угловых ящиков - откроется коридор с выключателем в конце. Теперь путь свободен **(75)**. Нажмите на выключатель, затем – END (Лара мгновенно развернется на 180) и бегите к двери через центр. Снаружи сохранитесь. Сразу бегите налево, держитесь правой стены, уворачивайтесь от парня с дубинкой **(76)** и перепрыгните через бочки. В комнате в конце коридора бегайте вдоль стекол до тех пор, пока охранник с пистолетом не выстрелит и не разобьет его. Бегите на платформу и направо вниз. Нажмите выключатель, и подводный люк в трюм самолета откроется **(77)**. Плывите в люк **(78)**. Избегайте вентиляторов. Внутри щелкните выключателем, и двигатели выключатся. Теперь проделайте весь путь **(79)** по берегу снова до выключателя, открывшего люк, сохранитесь и прыгайте на двигатель и подтягивайтесь **(80)**. Через другой люк в крыше заберитесь в самолет и возьмите пистолет **(81)**. Разделайтесь с охранниками, возьмите у одного желтую карточку.

Секрет 1

Из комнаты с разбитым окном бегите не направо, а налево по дорожке. Прыгайте в воду и дергайте за рычаг – откроется люк к вентилятору в бассейне. Наберите побольше воздуха и ныряйте в коридор. В конце кори-



дора плывите в открытый люк внизу и бери-



те Зеленого Дракончика. Немедленно обратно.

Бегите в комнату с разбитым окном и используйте замок желтой карточки на стене. Внутри выключатель на стене отключает сирену. Бегите вправо. Покрутите колесико, и дверь откроется. Расправьтесь по очереди с двумя охранниками. Еще одна дверь с колесиком – еще один охранник. Бегите в казарму. На дальней левой нижней койке возьмите гарпун, на средней правой верхней – патроны. Залезайте и дергайте выключатель на



ближней левой верхней койке – ненадолго откроется люк в потолке. Быстро забирайтесь на дальнюю правую верхнюю койку,



прыгайте оттуда в люк на потолке и подтягивайтесь. Скользите спиной вперед по коридору и в конце ухватитесь руками и повисните, затем спускайтесь по лестнице. Выдвинь-



те левый ящик из стены и отодвиньте его подальше, теперь выдвиньте правый ящик из стены, забегите сзади и придвиньте его вплотную к огню, напротив второй лестницы. Теперь прыгайте с ящика на лестницу – огонь не страшен. Наверху сохранитесь и расстреляйте охранника в тоннеле. Возьмите у него красную карточку.

Секрет 2

Здесь же заберитесь по лестнице на платформу наверху и возьмите Каменного Дракончика.



В конце коридора прыгайте в воду, вылезайте и снова бегите к развилке с выключателем сирены, где вы взяли вправо, теперь бегите влево. Подстрелите охранника с собакой. Осторожно: ловушка из катящихся бочек! От-



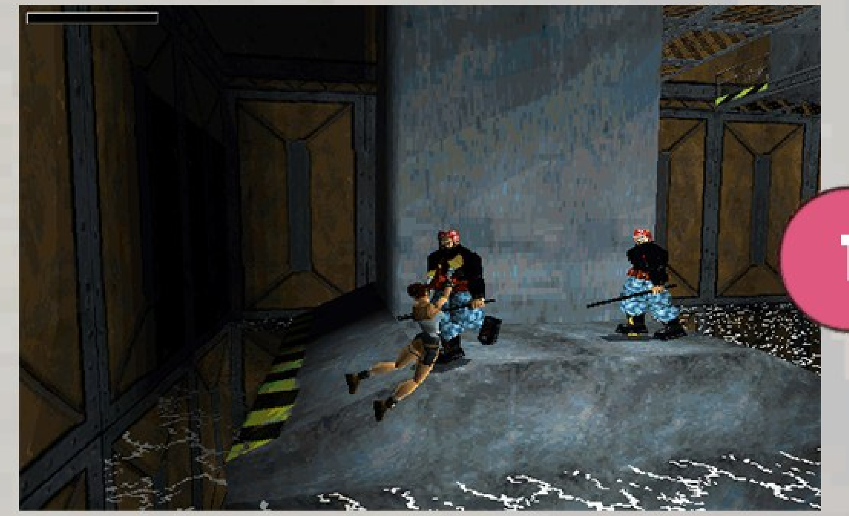
кройте дверь красной карточкой и сохранитесь. Отпрыгните назад и расстреляйте двоих рабочих. Бегите в комнату и расстреляйте третьего слева. Обыщите тела, найдете спички, аптечку и патроны. Из широкой трубы слева выдвиньте ящик на платформу под отверстием в стене наверху, поочередно толкая/выталкивая его то с одной стороны, то с



другой. Теперь заберитесь на бортик пустого бассейна (справа), оттуда – на ящик и подтягивайтесь, а с ящика – в проем в стене. Подстрелите охранника и в комнатке нажмите на рычажок – вода из одного бассейна перельется в смежный. В этой же комнате замок для зеленой карточки. Бегите обратно к бассейну и плывите на другой берег, там обегите здание с левой стороны, перепрыгните через трубы, и чуть выше на стене найдете рубильник. Откроется люк в полу комнаты с замком для зеленой карточки. Бегите туда и прыгайте в люк. Сохранитесь. В бассейне внизу плавают 2 кровожадных акванавта, ваш гарпун с местными даже близко не стоял. За левой дальней колонной лестница на дорожку на другой стороне. Прыгайте налево в воду и плывите к ближайшей колонне, вылезайте (можно только на сторонах с черно-желтыми полосками). Под водой гарпуны вас мало беспокоят, но когда вы медленно вылезаете, то становитесь отличной мишенью.

Секрет 3

За правой ближней колонной (от входа) лежит Золотой Дракончик. Когда вы явитесь за ним, появятся 2 охранника. Не надо тратить на них здоровье – они вам ничего не приба-



вят. Просто бросайтесь в воду и плывите к колонне с лестницей.

Поднимайтесь. Теперь надо по дорожкам обойти весь бассейн и забрать зеленую карточку в конце. По пути постреливайте в рабочих, обыскивайте трупы (найдете ружьецо, например). Один из них настолько ленив, что не будет сопротивляться. Над предпоследней платформой на вашем пути зияет дырка в стене – выход. Когда разобьете стек-



ло и возьмете зеленую карточку, возвратитесь к этой дыре. В конце коридора будет люк. Приготовьте ружьецо и спрыгните, стреляйте вперед два раза – упадет охранник. Вставьте зеленую карточку в замок (его не видно на газоне), дерните за выключатель на стене, чтобы перелить воду обратно в смежный бассейн (левый). Плывите в подводный тоннель в бассейне и дергайте рычаг – решетка откроется. Отдышитесь и вылезайте. Переходите на другой уровень.

Продолжение следует. СИ

Владимир **ПРЫГИН**

ВРЕМЯ ИНКУБАЦИИ (часть 1)

Скажем сразу: похоже, перед нами заслуженный хит, получивший практически самые высокие оценки...

...Наконец мы вышли к искомому квадрату. Патронов уже не осталось. Только Ли, умудрившийся где-то раздобыть несколько обойм, имел полный боезапас — он нас и прикрывал. Цель операции — трупы трех только что убитых «пурплов» — были надежно упакованы. И тут Братта осенила его очередная «идея». Немного посовещавшись с Ли, он расставил нас по местам, и началось...

С утробным рыком из-за стены, за которой, по всей видимости, находился выход из логова, выплескивались все новые и новые волны «пузатиков» и катились в нашу сторону. Добежав, они наталкивались на нашу цепь и падали, сраженные очередным чисто проведенным штыковым приемом. Ли стоял немного в стороне и внимательно следил за происходящим. Изредка он целился, раздавался негромкий хлопок его «снайперки», и прорвавшийся вне очереди не в меру ретивый «пузатик», крутанувшись, отлетал в сторону.



Через некоторое время это стало восприниматься нами как нечто вполне естественное, все расслабились, в ход пошли неуместные шутки, начали обсуждать каждый проведенный прием, сзади начал подавать советы стоявший без дела Максон — у его огнемета давно уже кончилась горючка и он явно начал тяготиться оставшейся ему ролью зрителя. Действительно, ну подумаешь, отработка ближнего боя в боевых условиях. И только вспоминая наши первые ощущения от встречи с «гостеприимной» планетой и ее обитателями, понимаешь — да, мы наконец «втерлись».

Из дневника рядового Веста

ВРАГИ

Al'Coo «ящерица-переросток»

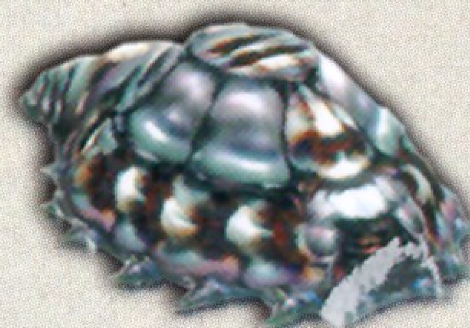
Этого противника не заметить просто невозможно. Одно хорошо — он не умеет стрелять и опасен только в ближнем бою (точнее, смертельно опасен).

Приемы боя: используйте мины, либо концентрированный огонь из среднего и тяжелого вооружения. А лучше заприте его в каком-нибудь проходе, преградив дорогу минами.





Cy'Coo «улитка»



Этот противник отличается особенно прочной броней, которая выдерживает любую атаку. Только открываясь для атаки, он может быть успешно контратакован. Из-за своей тяжелой брони не может перемещаться. Особенность: запоминает позиции ваших бойцов и стреляет на следующий ход именно в эти места.

Приемы боя: используйте против него режим обороны, а также никогда не стойте на месте и постарайтесь не вставать одним бойцом на клетку, которую в предыдущий ход занимал ваш другой солдат.

Dec'Ther «паучок»



Самый быстрый из всех известных Scay'Ger. В момент атаки распыляет чрезвычайно едкую кислоту, которая уничтожает всех, кто расположен по соседству.

Приемы боя: не давайте ему подползти вплотную! Уничтожайте на дальних дистанциях и никогда не забывайте оставлять часовых в режиме обороны для отстрела неожиданно появляющихся паучат.

Ee'Ther «хищник»

Один из самых необычных видов Scay'Ger. Каждый ход восстанавливает свое здоровье. Клыки, хорошая броня, но атакует только в ближнем бою.

Приемы боя: старайтесь уничтожить его совместной атакой за один ход.

Gore'Ther «панцирник»



Это существо отличается невысокой скоростью, смертельными клыками, непроницаемой передней защитой и очень слабой спиной.

Приемы боя: увы, единственный метод борьбы с этим противником — выстрел в спину. Используйте одного из своих людей в качестве приманки, а другим заходите в тыл. Особенно интересные результаты достигаются путем перемещения летающих платформ. Также иногда удается удачно подстрелить расположенную за спиной монстра бочку, которая его и накрывает.

Pyr'Coo «зеленый стрелок»



Специалист по стрельбе на большие дистанции. Представляет собой опасную комбинацию хорошей брони, сильной атаки и скорости. Зона поражения при стрельбе равна 2 на 2 клетки.

Приемы боя: используйте укрытия и старайтесь не оставлять своих бойцов, особенно группами, в зоне его прямой видимости.

Ray'Ther «мелочь пузатая»



Основная атакующая сила Scay'Ger. Быстро перемещаются, но слабо защищены и атакуют только с ближней дистанции (кусаются).

Приемы боя: количество этих тварей просто не поддается описанию — они лезут нескончаемым потоком буквально из всех щелей. Опасны тем, что их просто не успеваешь убивать. Старайтесь использовать тяжелое вооружение, способное уничтожать по несколько монстров за раз.

Squee'Coo «пурпл»



Посредственный стрелок. Отличается тем, что при ранении превращается в Squee'Ther.

Приемы боя: старайтесь уничтожить совместным огнем и Squee'Coo, и появившегося после его уничтожения Squee'Ther. Особенно эффективен против них grenade launcher — сносит напрочь и Squee'Coo, и Squee'Ther

Squee'Ther «обрубок»



Имя, данное раненому Squee'Coo: быстрое существо, которое стремится подползти и начать кусаться.

Приемы боя: ни за что не давайте ему это сделать!

Алексей КЛИМОВ





War'Coo
«ракушка»

Усиленный вариант Cy'-Coo. Отличается непробиваемой броней.

Ray'Coo
«кузнечик»

Слабый стрелок с короткой дистанции.



...Первое время нас не покидало чувство полной нереальности происходящего. Все-таки мы не новички и не раз бывали в переделках (Келли может часами рассказывать свои боевые истории про «старые денечки на Хроносе»). Но там были такие же солдаты, пусть с другими убеждениями, но все-таки люди — человек с человеком всегда может договориться. Здесь совсем не так. Такое впечатление, что на нас ополчилась вся планета. Каждое существо стремится нас уничтожить, без раздумий, без колебаний. Они как бы следуют одной команде — убей! И когда ствол твоего автомата раскаляется и грозит вот-вот разорваться, в ушах стоит непрекращающийся звук стрельбы твоих соратников, легким не хватает кислорода, и ты медленно отступаешь, поливая огнем все перед собой, а за тобой, не прекращаясь ни на минуту, умирая десятками и вновь прибывая, валит ощетинившаяся клыками свора, ты в который раз задаешь себе вопрос: «Чем же мы виноваты? Где же мы ошиблись, что нас давит целая планета, не считаясь с потерями и бросая в эту мясорубку все новые и новые силы?»...

Из личной переписки сержанта Братта

ОРУЖИЕ

Light Combat Gun
Легкий автомат



Первое и самое слабое из всего доступного вооружения. Небольшая дальность, слабая поражающая способность и быстрый перегрев.

Комментарии: избавляйтесь от него побыстрее

AP:	*1*
Дальность стрельбы:	*1-10*
Режим обороны:	*Да*
Сила атаки:	*2*
Eqp:	*10*
Точность стрельбы:	*3%*
Talanтep:	*0*
Боезапас:	*7*
Выстр. до перегрева	*2*
Охлаждаемость:	*1*

Advanced Combat Gun
Усиленный автомат



Первый достойный выбор среди стрелкового оружия. Небольшая дальность и средняя поражающая способность компенсируются наличием штыка и доступностью в начальных миссиях.

Комментарии: является основным стрелковым оружием на начальных уровнях.

AP:	*1*
Дальность стрельбы:	*1-10*
Режим обороны:	*Да*
Сила атаки:	*3*
Eqp:	*20*
Точность стрельбы:	*3%*
Talanтep:	*1*
Боезапас:	*8*
Выстр. до перегрева	*3*
Охлаждаемость:	*1*

Поставляется вместе со штыком

Standard Assault Rifle
Стандартная штурмовая винтовка



Средняя дальность, хорошая точность, сила атаки и наличие штыка делают это оружие вполне достойной заменой Advanced Combat Gun.

Комментарии: на практике оно становиться доступным практически сразу со Sniper Rifle, которое по всем параметрам его превосходит.

AP:	*1*
Дальность стрельбы:	*1-20*
Режим обороны:	*Да*
Сила атаки:	*4*
Eqp:	*30*
Точность стрельбы:	*4%*
Talanтep:	*3*
Боезапас:	*10*
Выстр. до перегрева	*4*
Охлаждаемость:	*1*

Поставляется вместе со штыком

Sniper Rifle
Снайперская винтовка

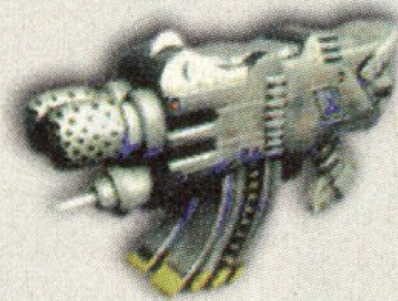


Отличительными особенностями данного оружия являются отличная дальнобойность, точность стрельбы и хороший боезапас.

Комментарии: является практически незаменимой вещью в середине игры. Старайтесь иметь как минимум один экземпляр на отряд. На последних этапах может быть заменена на Double Rifle

AP:	*1*
Дальность стрельбы:	*1-30*
Режим обороны:	*Да*
Сила атаки:	*4*
Eqp:	*40*
Точность стрельбы:	*20%*
Talanтep:	*4*
Боезапас:	*15*
Выстр. до перегрева	*4*
Охлаждаемость:	*1*

Double Fire
Сдвоенная винтовка

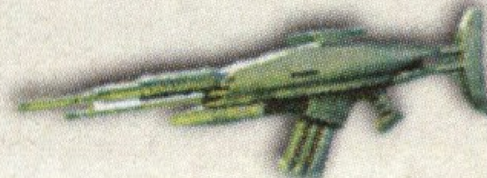


Наилучший экземпляр среди стрелкового оружия. Является улучшенным вариантом Standard Assault Rifle с удвоенным стволом и повышенной охлаждаемостью.

Комментарии: за счет высокой охлаждающей способности и силы атаки отлично действует в режиме защиты. При наличии способностей в области тяжелого вооружения, может быть заменено на Rapid Fire Machine Gun, которое имеет возможность стрельбы веером и обладает улучшенными характеристиками.

AP:	*1*
Дальность стрельбы:	*1-20*
Режим обороны:	*Да*
Сила атаки:	*6*
Eqp:	*50*
Точность стрельбы:	*5%*
Talanтep:	*5*
Боезапас:	*15*
Выстр. до перегрева	*6*
Охлаждаемость:	*2*

Heavy Machine Gun
Тяжелый пулемет

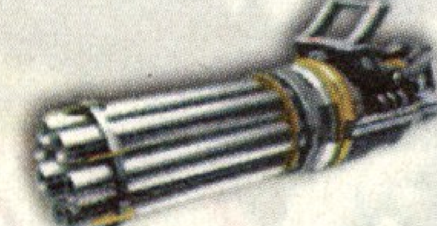


Средняя дальность и хорошая сила атаки при широкой зоне поражения. Недостатком является отсутствие режима обороны.

Комментарии: очень полезно для уничтожения групп Scay'Ger. Следите за тем, чтобы в зоне обстрела не оказалось ваших бойцов. При возможности заменяйте на Rapid Fire Machine Gun.

AP:	*2*
Дальность стрельбы:	*1-20*
Режим обороны:	*Нет*
Сила атаки:	*5*
Eqp:	*50*
Точность стрельбы:	*5%*
Talanтep:	*4*
Боезапас:	*15*
Выстр. до перегрева	*4*
Охлаждаемость:	*1*

Rapid Fire Machine Gun
Скорострельный пулемет



Это тяжелое оружие имеет отличные показатели, комбинируя достоинства Heavy Machine Gun с возможностью прицельной стрельбы и наличием режима обороны.

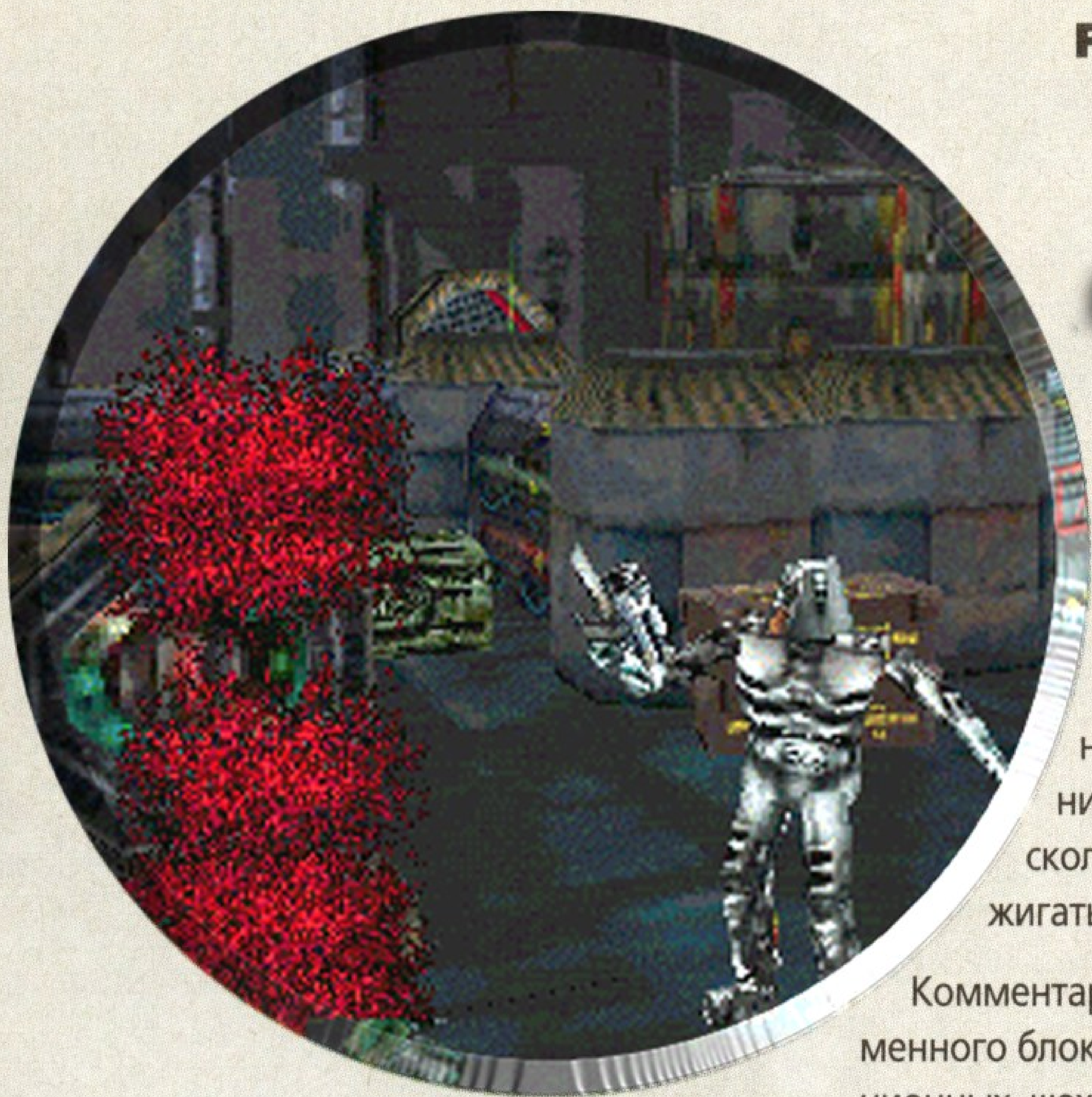
Комментарии: режим стрельбы веером является эффективным при поражении трех врагов за выстрел.

Способы стрельбы:

A:	*Прицельная стрельба*
B:	*Стрельба веером*

AP:	*1/2*
Дальность стрельбы:	*1-20*
Режим обороны:	*Да*
Сила атаки:	*6*
Eqp:	*50*
Точность стрельбы:	*10%*
Talanтep:	*5*
Боезапас:	*20*
Выстр. до перегрева:	*5*
Охлаждаемость:	*2*

Алексей **КЛИМОВ**



Flame Thrower
Огнемет



Обладает малым боезапасом и низкой дальнобойностью, но имеет уникальную способность к блокированию движения Scay'Ger, т.к. зона поражения непроходима в течение нескольких ходов, и способность выжигать зону.

Комментарии: очень полезен для временного блокирования проходов и вентиляционных шахт (путем выжигания зоны рядом с выходом), а также просто для уничтожения групп противника.

Способы стрельбы:

A:	Прицельная стрельба
B:	Выжигание зоны 3 на 3

AP:	1/2
Дальность стрельбы:	1-4
Режим обороны:	Нет
Сила атаки:	10
Eqp:	40
Точность стрельбы:	100%
Talantep:	3
Боезапас:	5
Выстр. до перегрева:	-
Охлаждаемость:	-

Mine Thrower (Grenade Launcher)
Миномет (гранатомет)



Обладает средней дальностью, хорошей точностью и силой атаки, а также дополнительным режимом установки мин. Зона поражения захватывает соседние клетки.

Комментарии: очень полезен для уничтожения больших скоплений Scay'Ger, а мины являются незаменимой вещью для уничтожения крупных врагов. Стоит помнить, что гранаты метаются в любую точку в пределах дальнобойности, а мины устанавливаются только в зоне видимости.

Способы стрельбы:

A:	Метание гранаты
B:	Установка мины

AP:	3
Дальность стрельбы:	2-20
Режим обороны:	Нет
Сила атаки:	10
Eqp:	60
Точность стрельбы:	60%
Talantep:	7
Боезапас:	5
Выстр. до перегрева	-
Охлаждаемость:	-

Plasma Gun
Плазменная пушка



Экспериментальный образец. К слабым сторонам относятся небольшая дальнобойность и сильный перегрев. К сильным относятся возможность уничтожения до десятка близко расположенных врагов одним выстрелом. Во вспомогательном режиме позволяет установить непроницаемый энергетический щит временного действия на выбранного бойца. Боец на время действия щита теряет способность двигаться, но может стрелять.

Способы стрельбы:

A:	Нормальная стрельба
B:	Установка щита

AP:	1
Дальность стрельбы:	1-10
Режим обороны:	Нет
Сила атаки:	10
Eqp:	80
Точность стрельбы:	100%
Talantep:	8
Боезапас:	10
Выстр. до перегрева	2
Охлаждаемость:	1

High Energy Laser
Боевой лазер



Отличная дальнобойность, сила удара, точность стрельбы и неограниченный боезапас. Во втором режиме парализует противника на один ход.

Комментарии: no comments

Способы стрельбы:

A:	Нормальная стрельба
B:	Парализующая стрельба

AP:	1
Дальность стрельбы:	1-40
Режим обороны:	Да
Сила атаки:	10
Eqp:	70
Точность стрельбы:	90%
Talantep:	9
Боезапас:	неограничен
Выстр. до перегрева	3
Охлаждаемость:	1

Multi-Target Destroyer
Ракетная установка



Портативная ракетная установка дальнего радиуса действия с разделяющимися боеголовками широкой зоны поражения(sic!).

Комментарии: при грамотном использовании удается правильным выбором целей скомпенсировать небольшой боезапас и получить впечатляющие результаты на больших скоплениях противника.

Способы стрельбы:

A:	Стрельба наведением на несколько близко расположенных целей.
B:	Концентрированный удар в одну точку.

AP:	3
Дальность стрельбы:	2-45
Режим обороны:	Нет
Сила атаки:	15
Eqp:	90
Точность стрельбы:	90%
Talantep:	8
Боезапас:	4
Выстр. до перегрева	-
Охлаждаемость:	-

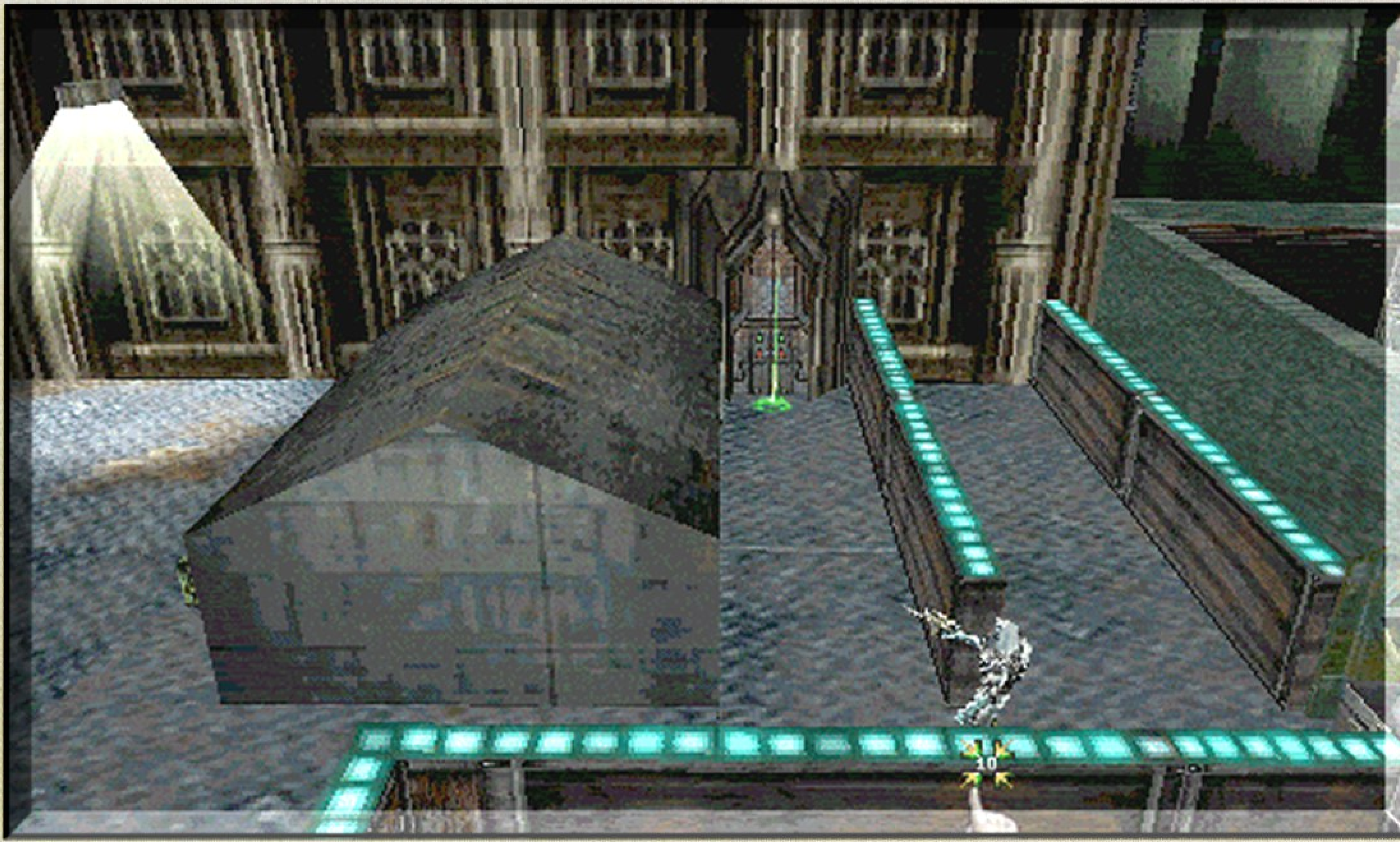
... После этой фразы я чуть не рассмеялась ему в лицо. Этот человек, ответственный за судьбу нескольких десятков тысяч людей и видевший Scay'Ger'ов только через стекло лаборатории, смеет говорить мне о политике и о своем генеральском статусе! Мои люди гибнут, еле сдерживая все возрастающий напор, а он говорит о «временной проблеме»! Эвакуация города через несколько недель будет уже просто невозможна, а он говорит о паникерах и необоснованных страхах!

Именно тогда я поняла, что пришло время действовать. Последствия мне придется расхлебывать потом, а сейчас важнее всего жизни людей. А время уходит...

Из дневника капитана Рутерфорд



Алексей КЛИМОВ





ВЕЩИ

Scan Module



Показывает число противников в небольшом радиусе.

Eqp:50 Talantep: 2

Long Scan Module



Показывает как число, так и тип противников. Радиус действия шире.

Комментарии: лучше дождаться покупки JetPack, с которым в комплекте идет и Long Range Module.

Eqp: 100 Talantep: 5

Light Stimulants



Один раз за миссию увеличивает число actionpoints на один (+1).

Комментарии: может помочь в ситуациях, когда необходимо выстрелить несколько раз за ход из тяжелого оружия.

Eqp: 30 Talantep: 2

Strong Stimulants



Один раз за миссию увеличивает число actionpoints на два (+2) и восстанавливает психологическое состояние бойца.

Комментарии: аналогичен Light Stimulant, а также полезен в случае паники.

Eqp: 50 Talantep: 3

Targeting System



Удваивает точность любого оружия.

Комментарии: полезная, но дорогая вещь. Особенно подходит для оружия с низкой точностью.

Eqp: 60 Talantep: 5

Ammunition Pack



Удваивает боезапас любого оружия.

Комментарии: незаменимая вещь практически для любого оружия.

Eqp: 70 Talantep: 3

Jetpack



Позволяет бойцу прыгать через стены и барьеры, но использует весь оставшийся запас actionpoints. Поставляется в комплекте с Long Range Scanner.

Комментарии: очень облегчает прохождение многих миссий за счет полной свободы передвижения. Даже один JetPack на отряд очень облегчает жизнь.

Eqp: 190 Talantep: 7

Banner



Делает бойца лидером группы. Любой солдат, находящийся на расстоянии трех шагов от лидера, улучшает свое психологическое состояние наравне с атакующими и оборонительными способностями. Также, любой солдат, попадающий в зону действия Banner и находящийся в режиме защиты, реагирует на перемещения противника в любом направлении, даже за спиной, а не только в зоне своей видимости.

Комментарии: необходимая вещь. Постарайтесь завладеть как можно раньше хотя бы одним.

Eqp: 100 Talantep: 6

Explosion Pack



Используется для подрыва труб, из которых выбираются Scay'Ger.

Комментарии: к сожалению, практически недоступен. Используется в некоторых миссиях специально выделенным подрывником.

Eqp: 10 Talantep: 7

Light Armor



Легкая защита спереди и сзади.

Комментарии: лучше, чем ничего.

Eqp: 10 Talantep: 1

Standard Armor



Стандартная защита, работающая против большинства атак.

Комментарии: выбор профессионала. Максимально возможная равномерная защита, не ограничивающая передвижений.

Eqp: 20 Talantep: 2

Attack module



Исключительно сильная защита спереди и отсутствующая защита сзади.

Комментарии: вещь на любителя в силу уязвимости спины.

Eqp: 30 Talantep: 3

Heavy Armor



Самая сильная существующая защита. Недостатком является то, что носимый ее боец теряет один actionpoint.

Комментарии: уменьшение подвижности ставит использование этой защиты под вопрос.

Eqp: 50 Talantep: 4

Servo System



Увеличивает число actionpoint на один (+1).

Комментарии: очень полезная вещь.

Eqp: 30 Talantep: 5

Small Medic Kit



Позволяет восстанавливать одну (+1) единицу здоровья либо у себя, либо у соседнего бойца (необходимо стоять к нему лицом).

Комментарии: вещь, конечно, полезная, но можно обойтись и несколькими, а то и одной на отряд.

Eqp: 80 Talantep: 1

Large Medic Kit



Аналогичен Small Medic Kit, только позволяет восстанавливать три (+3) единицы здоровья.

Комментарии: несмотря на высокую стоимость, стоит иметь один экземпляр на группу для экстренного восстановления здоровья в случае тяжелого ранения.

Eqp: 160 Talantep: 5

Crow



Необходим для вскрытия заблокированных дверей.

Комментарии: недоступен для покупки. Используется в некоторых миссиях специально выделенным солдатом.

Eqp: - Talantep: -

P.S. *«СИ» благодарит наших друзей из компании Blue Byte (Wolfgang Walk, Thomas Hauser) за предоставленный материал.*

СИ

Алексей **ЗДОРОВ**

Окончание. Начало в декабрьском номере

MADSPACE

Внимание !

Разработчики игры приносят извинения: в «Руководстве пользователя» в описаниях 3-х иероглифов допущены ошибки. Правильное описание иероглифов приведено в этой статье, а также в Help самой игры.

ИЕРОГЛИФЫ КРАКИНОВ

Дверь. Кракины помечают этим иероглифом двери и выключатели, открывающие их.

Лифт. Кракины помечают этим иероглифом лифты и выключатели, открывающие их.

Переход на новую зону станции. Этим иероглифом Кракины помечают шлюзовые камеры между зонами станции.

Заправка энергией оружия. Этим иероглифом помечается место, где поток носителей энергии оружия доступен для пользования.

Заправка энергией системы. Этим иероглифом помечается место, где поток носителей энергии системы доступен для пользования.

Опасность! Будьте особенно осторожны, увидев этот иероглиф.

Генератор клонов Кракинов. Располагается в некоторых зонах корабля Кракинов. Генератор поддерживает постоянным число клонов одного типа, воспроизводя их взамен уничтоженных вами. Генератор потребляет энергию двух типов (оружия и системы) и прекращает генерацию при перекрытии хотя бы одного из двух типов энергии.

Сильный противник. Если вы увидели этот иероглиф, то готовьтесь к встрече с очень сильным противником.

Разветвитель потока энергии. В этом месте поток носителей энергии делится на два или более потоков.

Конвертер потока энергии. В этом месте носители энергии одного типа преобразуются в носители противоположного типа.

Трансформатор потока энергии. В этом месте разреженный поток крупных носителей энергии преобразуется в плотный поток небольших носителей того же вида энергии, или наоборот. В потоке небольших носителей часто удается заправиться энергией.

Перекрытие потока энергии. В этом месте вы можете закрыть или открыть поток носителей энергии. Такой же иероглиф будет на соответствующем выключателе.

Секретное место. Обозначает секретное помещение корабля Кракинов. Обычно здесь же находятся боеприпасы и энергия.

Неизвестный. Земным лингвистам не удалось разгадать смысл этого иероглифа. Возможно, так помечаются экспериментальные обьекты Кракинов.

Одиннадцатый уровень: СЕКТОР «J»

Запрыгивайте наверх по зеленым ступенькам. Далее вы увидите два прохода. Один открытый, другой закрытый, помеченный цифрой «8». За ним находится выход. Пойдя по открытому проходу, Вы дойдете до помещения с тремя входами, закрытыми висящими в воздухе кубами. Нажмите на любую из присутствующих здесь кнопок, и все три входа откроются. Заверните за любую из двух колонн, и вы окажетесь в неевклидовом помещении, очень похожем на то, из ко-



торого пришли. Вы увидите платформу, движущуюся над синей жидкостью. За ней есть две ниши с кнопками. Верхняя кнопка открывает три аналогичных входа с кубами. За кубами находятся две секретные комнаты (к ним еще нужно проломить стены). Нижняя кнопка опускает присутствующий здесь же лифт. Идите туда. Вы выйдете в заправку энергии оружия. В дальнем конце зала над стрелкой на столбе под потолком проломите решетку. Вы попадете в секретное неевклидовое помещение; сломав еще две решетки в нем, выйдете обратно сквозь односторонною стену. Под потолком этого зала находится проход в рубку управления лифтами. Вы увидите окна в большой зал с лифтами. Лифтов всего семь. Тут же находятся кнопки для управления шестью из них. Седьмая кнопка для седьмого лифта находится дальше в зеленом подвальном помещении. У окна и у седьмой кнопки вы встретите схемы возможного расположения лифтов. Сначала расположите лифты, как указано на схеме в подвале. При этом через окно вы увидите проход, идущий от нижнего лифта (слева). Идите туда по лестнице, образованной этими лифтами, чтобы попасть в секретное заминированное помещение. Будьте осторожны. Нажмите на кнопку в дальнем его углу. Далее в этом помещении на одной из стен с лампами найдите стрелку вверх. Взлетите здесь до потолка и пролетите сквозь отверстие в потолке. Разбейте решетку, и вы окажетесь в секретной комнате с выключателем. Нажмите его и выходите из заминированной комнаты. В большом зале с семью лифтами откроется несколько ниш под потолком. Одна из них ведет в секретную красную комнату, где лежит эксплозер. Теперь нужно опять попасть в комнату управления лифтами. Попав в комнату, поставьте лифты согласно схеме около окна. Теперь проход открылся за крайним правым лифтом. Идите туда, спуститесь на лифте, нажмите кнопку с цифрой «8» и идите на выход.

Двенадцатый уровень: СЕКТОР «K»

Поднимитесь на лифте. Нажмите на кнопку около плиты – откроется дальнейший проход по уровню. Если вы наступите на эту плиту и быстро пробежитесь вперед и налево за угол, то увидите открывшийся вход в секретную комнату. Далее дойдите до желтого коридора. В конце желтого коридора войдете в большой серый зал с фиолетовым монитором напротив хода. Нажмите в этом зале на кнопку. Чтобы выйти из зала, наступите на иероглиф около монитора. В желтом коридоре откроется круглая дверь. Идите туда. В конце прохода в тупике нажмите на кнопку и идите обратно. Круглая дверь



будет закрыта, но слева откроется комната. Наступите в этой комнате на иероглиф «лифт» на синей подставке. Откроется выход через серый зал. Идите ближе к началу уровня, но не на самое начало. Справа по ходу открылась дверь. Идите по желтой ядовитой жидкости налево. Между двух колонн в отдалении находится выключатель, нажмите его выстрелом и здесь же неподалеку откроется круглая дверь на переход. Вторая часть проходится аналогично сектору «D».

Тринадцатый уровень: СЕКТОР «L»

Вы входите в подковообразный коридор, в центр этого коридора. Справа в этом коридоре две двери, помеченные цифрой «2», и слева две непомеченных двери. Идите в дальнюю левую дверь. Пройдя по коридору, выйдете в зал, в центре которого находится лифт за зелеными решетками. Поднимитесь на нем и нажмите кнопку. Идите обратно в подковообразный коридор. Выйдя туда, пойдите в первую дверь направо. За этой дверью в конце прохода проломите решетку, чтобы попасть в секретную комнату. Идите в проход с цифрой «1». В зеленом помещении нажмите кнопку и идите к той части комнаты, где мерцает свет. Вам откроется выход в подковообразный коридор. Теперь в нем открыты двери с цифрой «2». Войдя в любую из них и пройдя по коридору, выйдете из другой двери. Идите в конец подковообразного коридора и вниз по лестнице. Между концов подковы открылся вы-



ход. Если вы пойдете не на выход, а в противоположную ему сторону вниз по лестнице и в конце зала взлетите, то увидите секретное помещение над разветвителем частиц энергии.

Четырнадцатый уровень: СЕКТОР «M»

Перед вами две двери. Идите в левую, вниз по ступенькам и налево. Стена с белым пятном около двери ломается, и вы можете попасть в секретное помещение. Заходите в дверь. Налево и вверх по лестнице будет проход в заправку энергии оружия. Справа увидите лифт. Наступите на него и быстро соскочите обратно. При этом в первой секретной комнате откроется круглая дверь во вторую секретную комнату. Идите обратно на лифт и направо. Нажмите кнопку. При этом в зале из шестиугольников откроется дверь по центру. Идите туда и, пройдя некоторое расстояние, в дальнем углу серого зала нажмите на кнопку. В зале с шестиугольными полами откроется правый проход. Прямо по ступенькам будет заправка энергии системы. Слева около конвертера частиц энергии находится выключатель, от-

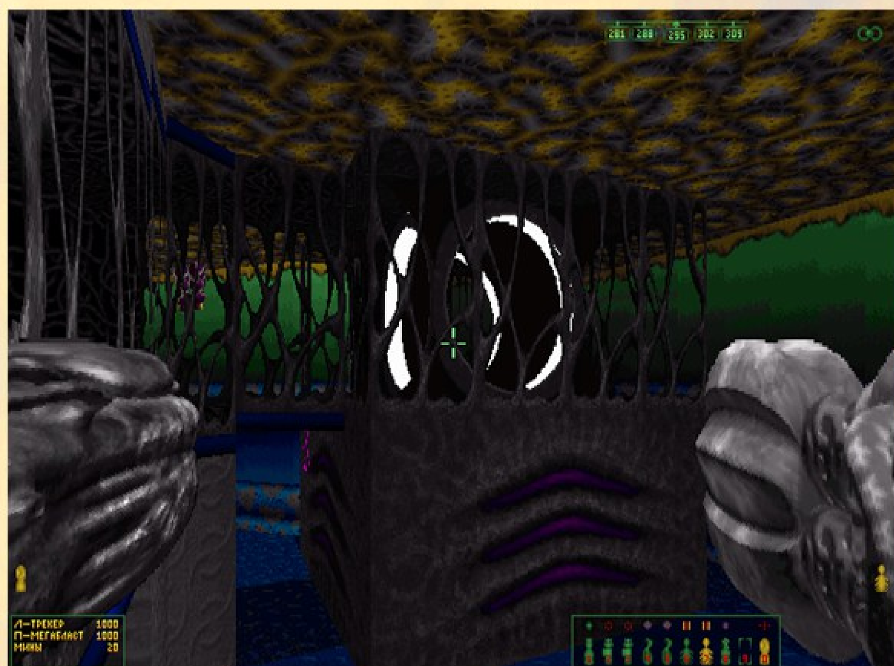


крывающий выход с уровня (выход с уровня находится в сером зале.) Около заправки энергии системы находится непомеченный ничем выключатель. Он открывает секретную комнату в начале зала с шестиугольными полами. Нажмите его и быстро бегите в начало этого зала, потому что он может закрыться.

Пятнадцатый уровень: СЕКТОР «N»

Войдите на уровень, пройдите прямо до развилки, затем поверните направо. Нажмите выключатель на стене справа, развернитесь и пойдите в желтый коридор. Поверните налево в открывшуюся дверь. Зайдите на верх по ступенькам. Прямо перед вами за разрушенной стеной находится секретное помещение. Слева выключатель, который опускает лифт в помещении за желтым коридором. Нажмите его и быстро бегите на лифт, так как он может уехать. Вы окажетесь в помещении с колонной в центре. Справа на стене за разрушенной решеткой находится секретное место. Выйдя оттуда, повернитесь направо и нажмите кнопку. Она открывает дверь для сквозного прохода на уровень. Возвратитесь к квадратной колонне в центре зала и пробейте стену «неизвестным» иероглифом. Пройдя по коридору, вы попадете в синее помещение с двумя кнопками. Нажмите обе и идите по коридору с красным полом. Пройдя по коридору, справа увидите в отдалении открытую круглую дверь в секрет-

Виктор ЖИЛИН

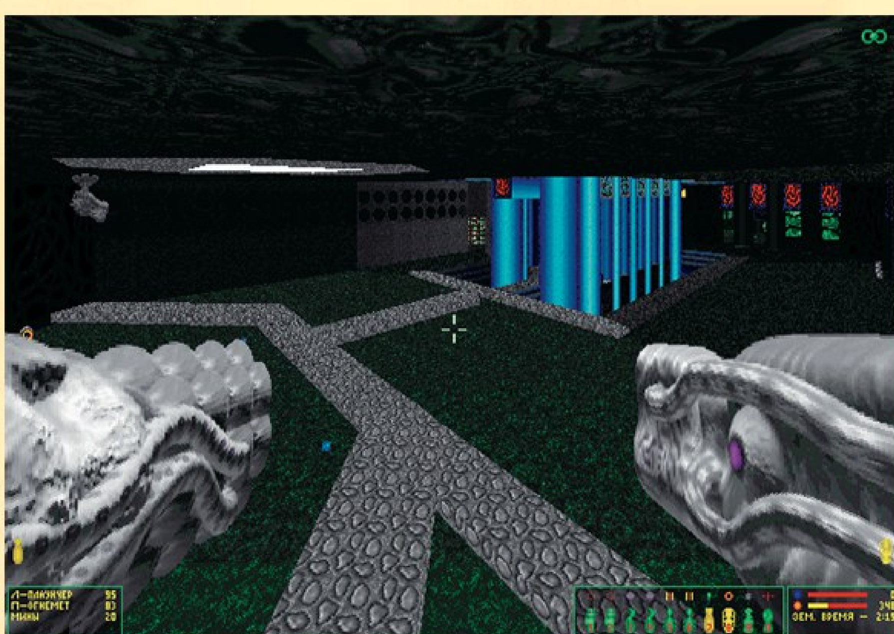












ное помещение. Слева будет проход в большой зал с взрывающимися энергетическими частицами. Справа внизу проломите стену с белым пятном и зайдите в секретное помещение. Идите к двери, которую открывали для сквозного прохода по уровню, через нее в дверь с цифрой «2». В конце коридора, в который вы попали, находится лифт при входе в зал с генератором монстров. Этот лифт открывает дверь в этот зал из помещения с квадратной колонной. Дойдя до этой синей двери, войдите в коридор и нажмите слева кнопку, отключающую генерацию монстров и открывающую дверь на выход.

Шестнадцатый уровень: СЕКТОР «О»

Уровень состоит из нескольких построек, которые предстоит пройти прежде, чем вы выпустите второго стража. Идите в круглую дверь, за которой ездят платформы. Дойдите до развилки. Один путь по стрелке вверх ведет к стражу, в конце второго пути (по стрелке вниз) находится выключатель, включающий заправку энергии оружия и энергии системы. На пути к стражу между двумя прессами вы найдете пролом в стене. Если пойдете по прессам дальше, то найдете секретную нишу с эксплозером. Возвратитесь опять к пролому в стене и, пройдя через него, поверните направо. В круглой комнате с переплетенными трубами разбейте синие трубы. Идите туда – там секретная комната. Вызовите кнопкой лифт. Он выведет в комнату, где разложено оружие и боеприпасы. Вернитесь обратно к пролому в стене у работающих платформ, пройдите прямо и зайдите в красную комнату. За колонной в этой комнате взлетайте и идите в коридор. Сверните налево. Дойдите до кнопки, нажмите ее и быстро прыгайте в рядом стоящий лифт. Далее встаньте на движущуюся вверх – вниз колонну. Колонна ездит между тремя этажами. Вы сели на нее на третьем этаже. Проезжая мимо второго этажа, выстрелом нажмите кнопку. При попадании вы увидите, как рядом с ней откроется круглая дверь. Сойдите с колонны на первом этаже. Зайдите в рубку управления за проломом в стене и нажмите кнопку. Эта кнопка включает энергию, питающую дверь. Идите опять в красную комнату – она рядом – но взлетев и попав в коридор, поверните направо. Поднявшись на платформе вверх, проходите через круглую дверь. Вы попадете на тот самый второй этаж, который проезжали на колонне. Чтобы пройти несколько секретных комнат, идите по стрелке вверх в пролом под потолком. Вы попадете в темный фиолетовый коридор. Внутри него есть развилка. В конце каждого пути после развилки сломайте решетки, и вы попадете в секретные комнаты, за окнами которых увидите работающие турбины. Нажмите в каждой комнате под потолком, и у турбин включится подсветка и откроется проход через оружейный склад, где вы уже были раньше. Выходите из этого помещения наружу. Для этого вам придется второй раз проехать на колонне через три этажа. Далее можете выйти или пройдя через пресс, или через комнату, где склад оружия (второе безопаснее). Идите к стене в центре сектора с иероглифом «страж». Если она еще не открыта, то при вашем приближении она откроется. Уничтожьте стража, при этом за круглой дверью с иероглифом выхода включится два ротора. Они вас доставят на выход.

Семнадцатый уровень: СЕКТОР «Р»

Идите по красному мостику в дверь напротив. В помещении за дверью нажмите у дальней стенки кнопку. У красных стен в углах помещения можно взлететь и попасть в секретный коридор. Проломите в нем одну из решеток и идите дальше. В зеленом помещении вы найдете плаунчер. Выходите обратно через зеленый телепорт. Идите опять в шахту и прыгайте на расположенный ниже мостик. С одной из его сторон есть серая стена, которая опустится, когда вы к ней приблизитесь. За этой стеной находится выключатель. Справа и слева от выключателя располагаются две проходимые стены (не видны на карте) За ними секретное помещение. Нажмите кнопку. Откроется путь дальше. Пройдите через движущиеся вверх – вниз платформы и идите в зеленый телепорт, чтобы попасть во вторую часть сектора. При входе перед вами под потолком находится проходимая стена. Взлетите туда – там секретное помещение. Нажмите две доступные в данный момент кнопки и идите в большой зал с красными зигзагообразными переборками. В нем открыта заправка энергии оружия. Далее дойдите до большого зала со столбом фиолетовой жидкости, текущей вверх. Поднимитесь в конце его на лифте. Нажмите кнопку и идите обратно к секретной комнате. Поблизости от нее открылась дверь с цифрой «4». Вы увидите щель и за ней кнопку: выстрелом включив ее, откроете проход. Поднимайтесь на самый верх колодца – в конце него будет кнопка, открывающая дверь на выход. В одной из комнат, где в засаде были скорпоботы, есть проходимая стена в секретное помещение (см. карту). Потом идите опять в зал с фиолетовой жидкостью посередине. Поднимитесь вверх на лифте и идите на выход.

Восемнадцатый уровень: СЕКТОР «Q»

Вы выходите в большой круглый зал. В нем находится выход из сектора на противоположной стороне зала. Нажмите в этом зале на две кнопки. Откроются две комнаты. В дальнем конце синей комнаты сломайте стену. Там секретное помещение, в котором находится выключатель. Выключатель нажимать не обязательно, так как двери, которые он открывает, откроются все равно при вашем прохождении по сектору. Идите в серый восьмигранный коридор направо. Воспользовавшись двумя лифтами, дойдите до выключателя и нажмите его. Если лифты уедут вверх без вас, то рядом с ними, сломав решетку, вы найдете аналогичный проход наверх. В нем надо будет взлетать. Идите обратно в центральный круглый зал и пройдите прямо через него в другой большой зал с колонной, на которой расположены четыре выключателя. Нажмите все выключатели. Идите обратно в серый восьмигранный коридор и наверх. Заходите в открывшуюся дверь перед кнопкой. Вы увидите работающий генератор монстров. Нажмите на две присутствующие здесь кнопки. Одна из них выключает генератор, другая открывает дальнейший проход. Идите опять в зал с четырьмя колоннами, из него в дверь, помеченную цифрой «3», и дальше на лифт, помеченный цифрой «5», и налево. В зеленом зале нажмите на кнопку. Выход открыт.

Девятнадцатый уровень: СЕКТОР «R»

Аккуратно пробегите мимо странной конструкции Кракинов (постоянно взрывающиеся частицы энергии системы). Откройте дверь, нажав кнопку, находящуюся рядом в нише. В следующем зале вы встретите заправку энергии оружия. В помещении, куда приведет фиолетовая лестница под потолком, найдите секретное место. Наступите на синюю плиту в тупике поблизости – в темном зале откроется проход. Далее в коридоре нажмите кнопку на стене, и в темном зале откроется переход. Вторая часть проходится аналогично сектору «D».

Двадцатый уровень: СЕКТОР «S»

Сразу после генератора, пройдя через телепорт, попадаете в первый уровень шестой ветви. Он весьма невелик и состоит из собственно комнаты телепортации и двух залов, наполненных шумом стекающей сверху зеленой жидкости. В первом зале вы найдете эксплозер и несколько зарядов к нему. ОБЯЗАТЕЛЬНО ВОЗЬМИТЕ ЭКСПЛОЗЕР. Девиз прохождения этого уровня – «бить врага в его же логове», а эксплозер в данном случае – самое подходящее оружие. Взяв эксплозер проходите за дверь и спускайтесь на платформе в следующий зал. Сразу же и, главное, без паники ликвидируйте подвешенную под потолком контрольную пушку. Не суетитесь – начав бегать по неисследованному уровню, вы можете подорваться на минах или попасть под опускающуюся платформу. Осторожно загляните в окружающие второй зал коридоры и подорвите лежащие там мины, но не подходите к местам, на которых они лежали. Подойдите к центру зала и осмотрите вращающиеся иероглифы. Правильно! Это – место, открывающее важные двери. Запрыгните (или залетите) на постамент, над которым вращаются иероглифы, а затем идите в коридоры, расположенные справа от платформы, на которой вы опустились в этот зал. Но сначала приготовьте эксплозер! Встаньте на то место, где лежала мина, и как только дверь приоткроется, стреляйте из эксплозера в открывающийся проем (лучше два раза). В открывшейся комнате вы найдете выключатель, только нажав ко-

Виктор ЖИЛИН

Специально для «Страны Игр»

торый, вы сможете открыть дверь, расположенную во втором коридоре. Пройдите во второй коридор и также встаньте на место, где лежала мина. Возможно, это произойдет не сразу, но через некоторое время перед вами откроется дверь. Еще пара выстрелов из эксплозера (помните о технике безопасности) – и эта часть уровня свободна от врагов. В открывшейся комнате – выключатель, открывающий выход. Выходите в зал и ждите, когда начнет открываться большая дверь. Идите сквозь водопад зеленой жидкости. Опустившись на лифте, пройдя по ярко освещенному коридору до двери, не спешите углубляться в темные зеленые коридоры – они наполнены опасными штурмовыми Кракинами – ушастыми головами. Приготовьте оружие и включите сканер. Разделавшись со штурмовыми Кракинами, идите в большой зал с ярко освещенным синим устройством в центре. Воспользуйтесь телескопическим зрением и издалека снимите контрольные пушки, висящие по углам зала. Немного повоевав, зайдите внутрь устройства и найдите там три выключателя – они опустят три лифта в темных коридорах (там откуда вы пришли) и откроют вам проход на второй этаж. На втором этаже найдите расположенные неподалеку друг от друга два выключателя и, нажав их, спускайтесь на первый этаж. Здесь вы увидите, что открылся проход в большой полутемный и высокий синий зал. Между двумя синими колоннами находится выключатель, открывающий дверь на втором этаже и проход в секретное место, расположенный над выключателем под потолком. Не отправляйтесь в секретное место с маленьким запасом энергии – вам придется много летать. Поднимитесь на второй этаж. За открывшейся дверью вы найдете группу скорпоботов и решетку, разбив которую, сможете нажать выключатель, поворачивающий поток сгустков энергии. Спускайтесь на первый этаж, проходите в большой зал с синим устройством и спрыгивайте в ров. Дождитесь, пока повернувший поток энергии достигнет нового приемника (около лифта во рву начнет мигать свет), и, опустив лифт, зайдите в самый центр устройства. Там находится выключатель открывающий выход с уровня.









Двадцать первый уровень: СЕКТОР «T»

Техника прохождения этого уровня на разном уровне сложности принципиально различается. Если на простых уровнях можно вести позиционную войну с постепенным заманиванием врагов на отвоеванную территорию, то на максимальном уровне сложности технику можно описать так: «лучше беги». Но не бегите сразу – около входа на уровень (чуть впереди и с правой стороны) находится важный выключатель. Он поднимет потолок у вас над головой и откроет проход в два коридора – у вас появится возможность для маневра. Бегите! Бегите в большой зал, который пересекает поток сгустков энергии. Над одним из входов в зал под потолком находится решетчатая клетушка, в которой сидят два скорпобота. Поднимитесь туда на платформе и нажмите кнопку. Вы увидите, что в большом зале погас свет, над выходом с уровня начали мерцать иероглифы, а спустившись вниз, обнаружите, что поток сгустков энергии повернул и теперь гуляет по коридорам. Воспользуйтесь потоком для заправки энергией – это даст вам возможность широко использовать трекер. На уровне вы можете найти еще четыре решетчатые похожие кабины под потолком. Самая важная клетка с выключателем расположена около большого зала, напротив выхода с уровня. Собственно он и открывает выход. Выключатель, помеченный как экспериментальное устройство, примерно на минуту гасит свет в высоких коридорах. Выключатель, помеченный как открывающий важный лифт, открывает проходы в помещение с сообщающимися сосудами, заполненными перемешиваемой жидкостью. В центре помещения лежит эксплозер, а под слоем жидкости – патроны к эксплозеру. В последней клетке вы найдете проход в секретную комнату (за мерцающей стеной). Посмотрите на экран: на стене перед вами – мир с точки зрения штурмового Кракина (если они еще остались живы). Если вы нашли огромное помещение с непонятной циклопической конструкцией, попробуйте разрушить ее мощным оружием. После фейерверка от взрыва разрушающейся и падающей конструкции вам откроется доступ к большим энергетическим сгусткам для подзаправки.

Двадцать второй уровень: СЕКТОР «U»

Для начала бегите по кругу. Не останавливайтесь и не удаляйтесь от места входа на уровень. Бегая вокруг выходов из лифтов, уничтожьте турели – здесь, в низких и узких коридорах, они становятся опасным противником, – а затем найдите коридор, ведущий к выходу с уровня (он начинается от одного из четырех лифтов, поднимающих вас на этот уровень). Выход помечен иероглифом. От выхода поверните налево, в длинное помещение с трубами и тремя водопадами. Справа от вас выключатель и лифт, который поднимет вас на второй ярус. Пройдите по второму ярусу до противоположного конца помещения и поднимитесь на лифте на третий ярус. Поверните в обратную сторону и по третьему ярусу идите до конца. Там расположен выключатель, убирающий первый ряд молний у выхода. Второй выключатель расположен на втором ярусе. Проход – с первого яруса через короткий фиолетовый коридор с мигающим светом. Третий выключатель находится на первом ярусе, и найти его несложно.

Секретное место.

Найдите помещение, в котором две трубы поворачивают вниз и уходят в пол. Залетите на верхнюю трубу (осторожно: мины!). Вы увидите проход, закрытый двумя колоннами. Взорвите колонны и идите вперед.

Двадцать третий уровень: СЕКТОР «V»

В начале уровня поднимитесь на коричневой платформе, спрыгните в секретное место за решеткой и нажмите тут же кнопку за дверью. Далее дойдите до красной лестницы, поднимитесь, поверните направо и в коридоре через окно стрельните в кнопку. Идите обратно в то помещение, в котором вы нажали кнопку выстрелом. Справа от него откроется заправка энергии оружия. Через не-Евклидово пространство дойдите до помещения с движущимися вверх – вниз платформами. Справа от платформ есть две ниши. В одной из ниш секретная комната (надо сломать стену), за другой откроется лифт. Идите туда и нажмите кнопку. Пройдя дальше через платформы, и вы найдете заправку энергии системы и выйдете к началу уровня (в помещении с синей жидкостью под мостиком есть секретное помещение за одной из стен.). Идите далее по коридору с красной лестницей прямо в большой зал, уничтожьте стража, и вам откроется выход.

Двадцать четвертый уровень: СЕКТОР «W»

Справа от входа находится заправка энергии системы. Зайдите в помещение с фиолетовой ядовитой жидкостью по сторонам. В жидкости справа от вас есть три углубления. Спрыгните в первое. Вы найдете секретное помещение. Далее по проходу проломите стену, и найдите второе секретное помещение. Выходите обратно на желтый проход. Дойдите до лифта и поднимитесь на нем в серый коридор над вами. Нажмите в нем две кнопки – вы поменяете расположение синих стержней и включите генератор монстров. Обе эти кнопки также двигают лифт, на котором вы приехали. Идите обратно в большой зал. Теперь за зелеными решетками работает лифт. Спуститесь на нем вниз. Зайдите в каждое из двух синих помещений, разделенных молниями, и нажмите в них кнопки. Отключится генератор монстров и откроется проход дальше. Выходите в большой зал. В рубке управления после другого большого зала наступите на синюю плиту, чтобы вызвать рядом расположенный лифт. В этой же рубке управления есть вход в секретное место, расположенное под потолком за решеткой из труб. Поднимитесь на лифте и нажмите на кнопку. Пройдите по неевклидовому проходу через большой зал и выйдите наружу. Обойдите неевклидовую колонну, из которой вы вышли, и войдите в нее с другой стороны. Спускайтесь вниз по ядовитой фиолетовой жидкости. На повороте коридора найдите секретную комнату за проходимой стеной. Дальняя платформа в помещении с зеленым потолком является лифтом, который выведет вас наружу. Пройдите прямо и поднимитесь на лифте до заправки энергии системы (помещение с трансформатором частиц). Выйдите из этого помещения через проход по лестнице под потолком и зайдите на опустившуюся перед вами синюю кольцевую

Виктор ЖИЛИН

ПРИДАЙТЕ ОБЪЕМ

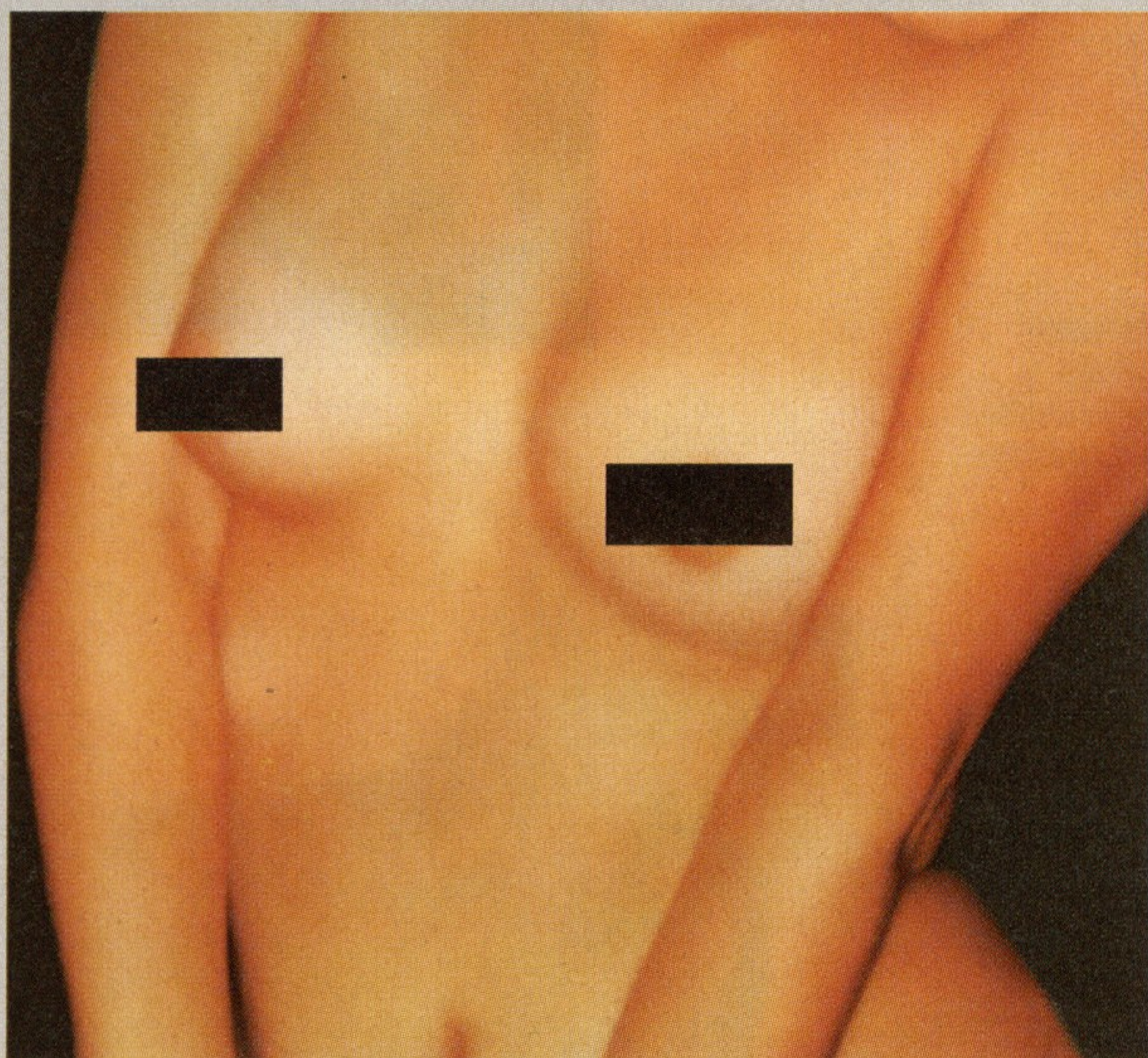


Рис.1
До применения
Monster 3D

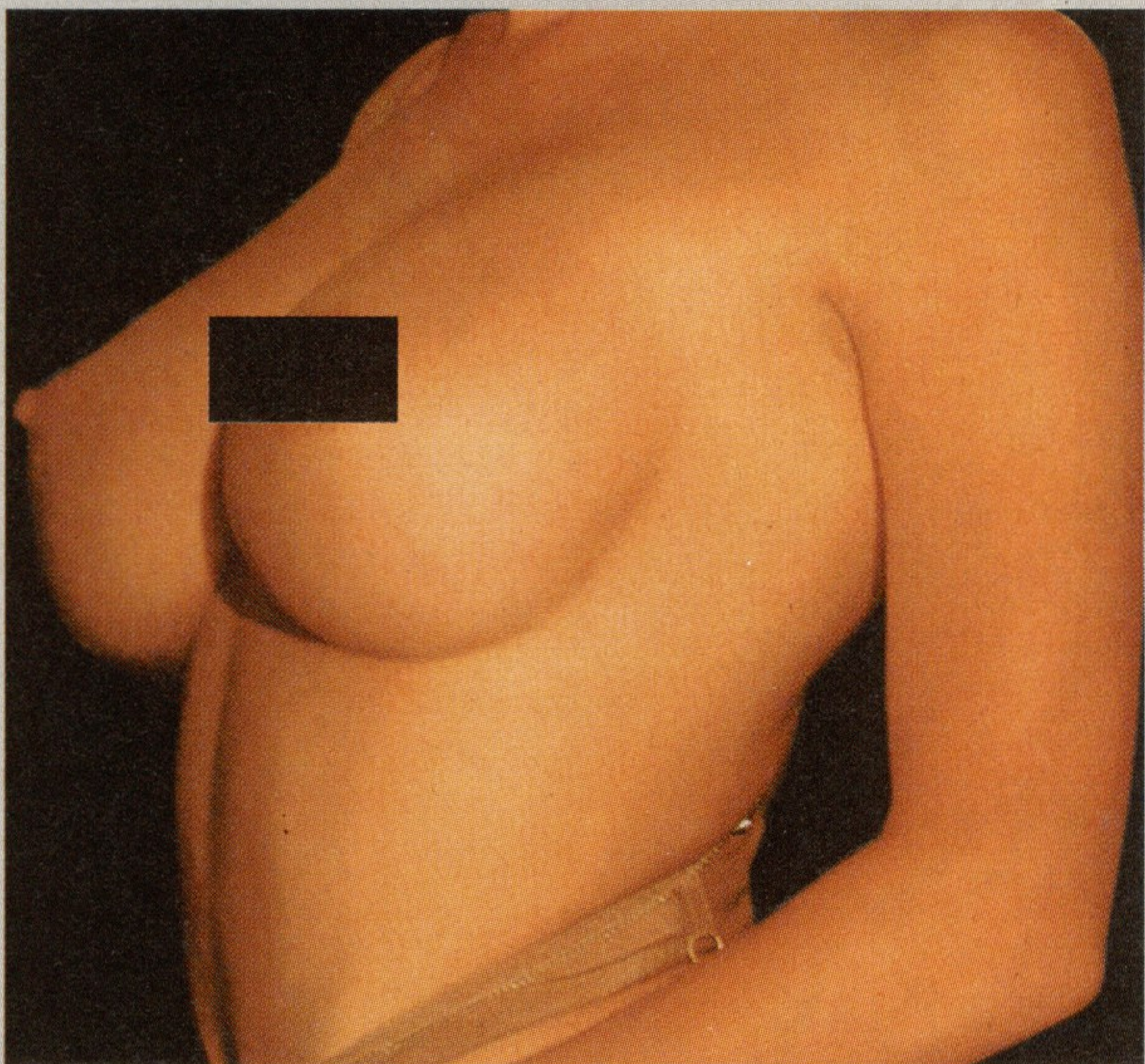
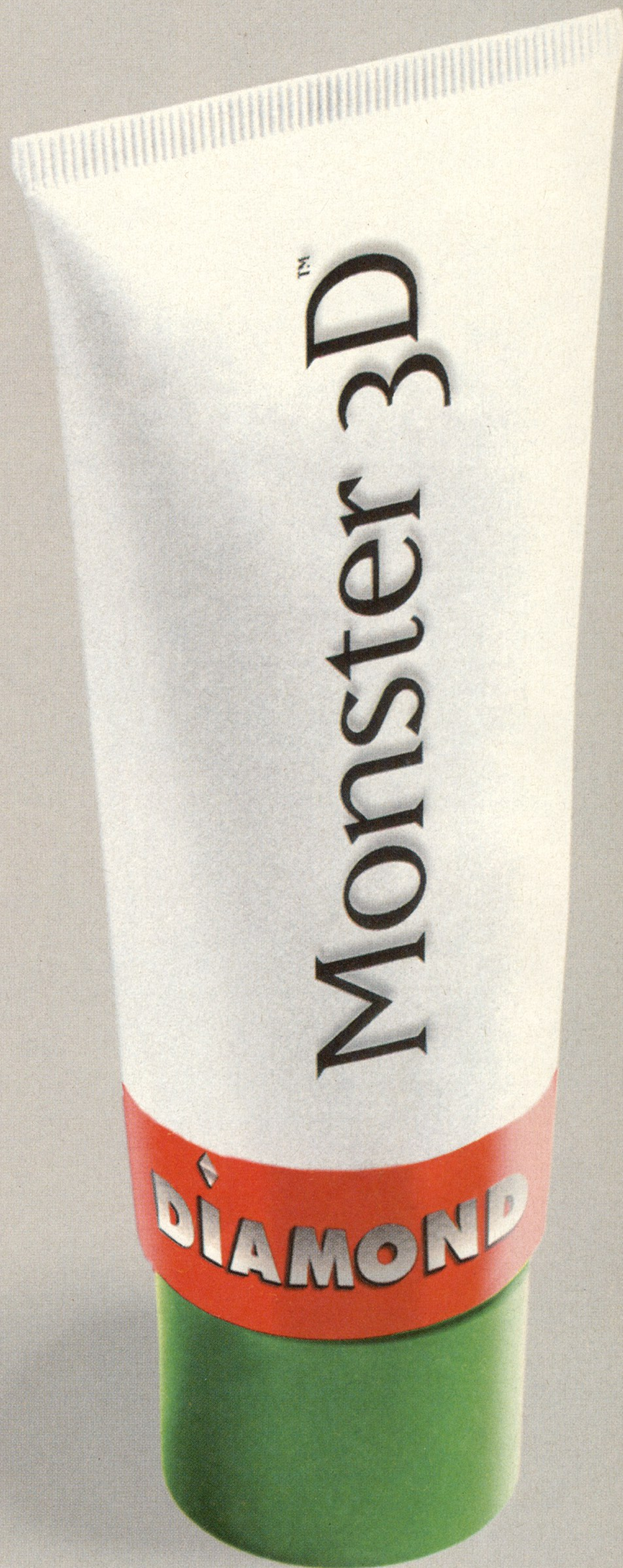
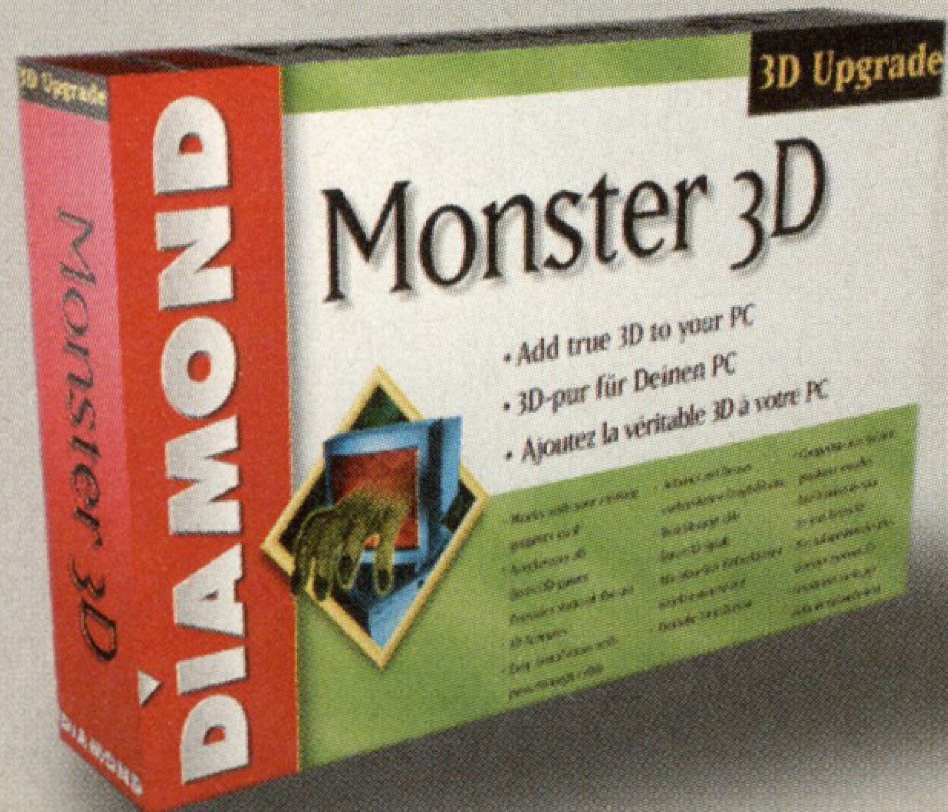


Рис.2
После применения
Monster 3D



Человек всегда стремился к совершенству и красоте. Уникальная технология 3Dfx, разработанная американскими учеными, поможет решить даже те проблемы, на которые вы давно уже махнули рукой. Чудо-средство Monster 3D, использующее 3Dfx-технологию, уже после 1-го применения дает потрясающий результат. Посмотрите на фотографии! Разве это не чудо!



Diamond Monster 3D 4Mb новейший акселератор на основе процессора 3Dfx.
В комплекте с платой двадцать лучших игр !!!
(см. Также **www.gameland.ru/trading/monster**)
Приобрести данный комплект вы можете в магазинах **Game Land**:
– с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей», метро «Пр. Мира»
– ул. Новый Арбат, д. 15, метро «Арбатская»
Телефон для консультаций: **288-3218**.



Game Land
РАСПРОДАЖА
Магазины Game Land. Тел.: (095) 288-3218
■ Москва, Новый Арбат, д. 15. Метро «Арбатская»
■ Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд. Метро «Проспект Мира»

платформу. Платформа поднимет вас до выхода из сектора.

Двадцать пятый уровень: СЕКТОР «X»

Слева перед решеткой сломайте стену с белым пятном, и попадете в секретную комнату. Далее идите по крайнему правому коридору. Поднимитесь по зеленой лестнице. Перед дверью около решетки на полу сломайте стену и найдите секретную комнату. За этой дверью нажмите выключатель и бегите обратно по навесной конструкции с зелеными решетками и далее налево в проход. Пройдите по навесному мосту над желтой ядовитой жидкостью. Слева за фонарем сломайте стену – там секретная комната. Нажмите выключатель и идите через дверь (она перед вами откроется) к началу уровня. Далее идите по коридору мимо желтых решеток. Найдите в тупике открывшуюся круглую дверь и идите туда. На движущейся синей платформе справа вы можете пополнить запас энергии оружия. В глубине зала с синими колоннами сломайте решетку из труб и пройдите в секретную комнату. Запрыгнув в серый коридор, пройдите по нему до конца и нажмите кнопку. Рядом через окно увидите, как в соседнем зале поднялись четыре желтых колонны. Идите туда, наверху красной лестницы нажмите выключатель. Перед вами откроется дверь и выход с уровня. Справа и слева под мостиком находятся секретные места.

Двадцать шестой уровень: СЕКТОР «Y»

Будте предельно собраны. Здесь монстры особо злые. При входе на уровень встаньте напротив неработающей лампы (дальняя справа). Выстрелите в центр. Быстро пробежавшись вперед, вы обнаружите, что рядом с двумя фиолетовыми лампами на потолке опустилась стена и открылась секретная комната. В углу за конвертером частиц энергии нажмите кнопку и откройте круглую дверь рядом наверху. Спуститесь на лифте справа. Сломайте решетку и нажмите кнопку – рядом в коридоре откроется секретная комната. Идите по этому коридору в большой зал, нажмите в углу его кнопку и возвращайтесь обратно. Поднимитесь на лифте наверх и идите направо. Пройдите по синей комнате – перед вами откроется дверь. Далее нажмите кнопку слева, и в большом зале откроются вертикальные ворота. Далее пройдите мимо генератора монстров по мостику над ядовитой фиолетовой жидкостью. Будьте осторожны, на этом уровне генератор монстров не отключается. Из круглой серой трубы с зеленым крестом на конце Вы увидите открывшуюся дверь в синюю комнату. В ней нажмите под потолком выключатель. Теперь идите к предыдущей кнопке. Около нее в темном сером извилистом коридоре открылась дверь на выход.

Специально для «Страны Игр»

Двадцать седьмой уровень: СЕКТОР «Z»

В этом секторе живут два стража. Первый страж (модификация 3) охраняет центральный реактор корабля Крикинов, который до этого вы постепенно разрушали, уничтожая переборки на пути энергетических сгустков. До вашего вторжения энергия центрального реактора поддерживала жизнедеятельность всех секторов космического корабля. Стража модификации 3 можно уничтожить только хитростью. Необходимо набросать как можно больше мин в его зарядные сектора и, подбив его ракетами и трекером, добить экплозером или огнеметом в момент его подрыва на ваших минах. После его уничтожения откроется дверь в последние помещения, которые охраняет Страж модификации 4. Попробуйте уничтожить стража, и вам откроется выход в открытый космос, чтобы покинуть корабль. Сложность этой части сектора в том, что страж постоянно пополняет запас энергии силового поля. Поэтому ваше нападение на него должно быть стремительным. В позиционной борьбе его не одолеть. Зайдя на уровень, подойдите к стене слева с иероглифом «опасность». Стена опустится, и перед вами будет выключатель. Нажмите его и зайдите в открывшуюся дверь. Когда вы зайдете в зал с колонной посередине, пол опустится, и вы увидите на одной из стен выключатель. Нажмите его, взлетите и быстро бегите в начало уровня. Затем войдите в дверь, помеченную «1». Чуть дальше слева вы увидите круглую дверь с выключателем внутри. Нажмите его. В конце этого прохода вы придете на склад боеприпасов и энергии. Чтобы выйти из него, надо встать в центр этого зала. Вернитесь опять к началу уровня. Теперь нужно одолеть последнего стража, находящегося в зале за третьей дверью. После того как вы его победите, откроется шлюз на выход в космос. Игра окончена.

Особенности игры по сети

Как уже говорилось, вы можете использовать совершенно различный набор оружия. Например пять типов по два каждого или же каждого по одному. Возможны десятки других вариантов, но главное, как всегда, успеть подобрать самое любимое вами вооружение вперед других игроков. Благодаря возможности менять, сбрасывать и переставлять из одной «руки» в другую в сетевых уровнях достигается максимальное разнообразие игры. Особый интерес представляет использование трекера и ракет (самонаводящегося оружия). От него трудно увернуться, но вполне возможно, повернув за угол или спрятавшись за угол. Ракеты и заряды эксплозера сбиваются некоторыми другими типами оружия. Мины же вообще очень подлое оружие. Достаточно положить их в местах появления бонусов, на ступеньках или за дверью, то результат вам гарантирован. Правда игроки иногда забывают про уже установленные мины и подрываются сами на своих же зарядах, предназначенных для противника. Сканер перемещений противника всегда дает некоторое преимущество, так как позволяет иногда заранее просчитать траекторию выстрела по противнику, спрятавшись в укромном месте или за углом.

Самый маленький сетевой уровень DM1 - для двух или трех игроков. В DM1 целесообразнее играть по телефону через модем или же по нуль-кабелю. Самый большой уровень - DM9. В одном из его помещений есть переключаемая клавишей «действие» камера, позволяющая видеть то, что видит один из других игроков, тем самым давая возможность определить его местоположение и отправиться на охоту. Стоя перед экраном и переключаясь в «глаза» других играющих, можно наблюдать поединок игроков между собой, что бывает очень весело.

В игре предусмотрена одна очень интересная особенность. Уже играя по локальной сети, сервер сети может одновременно соединится и по модему или(и) нуль-кабелю, что позволяет подключить к сети еще одного-двух игроков, расположенных на большом удалении от расположения локальной сети IPX. В результате получается IPX+Модем+Нуль-кабель. Такого вроде еще нигде не встречалось.

Особенности игры с управлением голосом

Одной из уникальных возможностей игры является распознавание человеческой речи. (поддерживается только на Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE32 или 64 и Gravis Ultrasound.). По желанию можно использовать речевые команды управления оружием, картой, взлетом и посадкой, сканером и полем обзора. Всего двадцать команд, которые вам надо надиктовать перед тем как вы в первый раз собираетесь использовать свою речь в игре. Если вы правильно следовали всем инструкциям, описанным в руководстве пользователя, то у вас не возникнет ни каких проблем. Желательно надиктовать слова команд несколько раз - дополнительная тренировка даст возможность играть с управлением голосом с точностью распознавания команд на 100%. Для гарантированного результата используйте наушники с установленным на них микрофоном. В первый раз рекомендуется играть на простом уровне сложности.

CHEAT-коды

По клавише «~» вызывается консоль, после чего надо набрать одну из команд, приведенных ниже, нажать ENTER, затем ESC.

- **CLIP:** включает/выключает режим хождения сквозь стены.
- **GOD:** делает Вас неуязвимым. Выключается той же командой.
- **KILL:** уничтожить всех врагов на уровне.
- **SCAN:** получить сканер движения.
- **RESTORE:** энергия и заряды оружия на 100%.

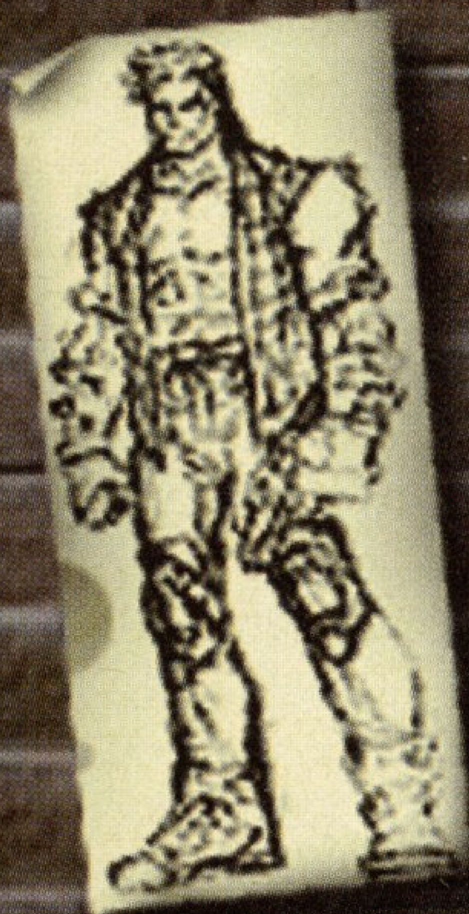
СИ

Виктор **ЖИЛИН**

FIGHTING FORCE











ALANA

X – удар кулаком
X, **X** – двойной удар кулаком
X, **X**, **X** – двойной удар кулаком, двойной удар с поворотом
X – взять оружие или предмет, когда стоите рядом с ним
X – использовать оружие
Квадрат, квадрат – удар ногой
Квадрат, квадрат – двойной удар ногой
Квадрат – ударить противника ногой, когда он на полу
O – прыжок
O, **X** – удар с разворотом на 360 градусов
O, треугольник – прыгнуть, вертеться, топтать (когда противник лежит)
Квадрат, **O** – удар ногой с переворотом
Треугольник – удар кулаком назад
Треугольник, треугольник – удар кулаком, двойной удар кулаком назад
R1 – нажмите кнопку, чтобы бежать в заданном направлении
R1 + **X** – «скользящая» атака
Захваты, спецприемы:
Треугольник – захват противника (вы должны находиться рядом с ним)
O – удар ногой назад с переворотом
X – сильный удар по колену противника
Квадрат – удар коленом в лицо



HAWK

X – удар кулаком
X, **X** – двойной удар кулаком
X, **X**, **X** – двойной удар кулаком, апперкот
X – взять оружие или предмет, когда стоите рядом с ним
X – использовать оружие
Квадрат – удар ногой
Квадрат, квадрат – двойной удар ногой
Квадрат – ударить противника ногой, когда он на полу
O – прыжок
O, **X** – удар ногой с разворотом на 360 градусов
O, квадрат – удар ногой в прыжке
Треугольник – удар кулаком назад
Треугольник, треугольник – двойной удар кулаком назад
R1 – нажмите кнопку, чтобы бежать в заданном направлении
R1 + **X** – «скользящая» атака
R1 – нажмите кнопку, чтобы бежать в заданном направлении, затем нажмите «квадрат», чтобы выполнить прыжок в полете
Захваты, спецприемы:
Треугольник – захват противника (вы должны находиться рядом с ним)
O – бросок через плечо
X – сильный удар кулаком
X, **X** – сильный удар кулаком, удар головой
Квадрат – удар коленом в живот
Треугольник – удар головой противника
Треугольник – затем нажмите кнопку «вперед» и снова «треугольник», чтобы выполнить захват противника с переворотом



SMASHER

X – удар кулаком
X, **X** – двойной удар кулаком
X, **X**, **X** – двойной удар кулаком, удар молотком
X – взять оружие или предмет, когда стоите рядом с ним
X – использовать оружие
Квадрат – удар ногой
Квадрат, квадрат – двойной удар ногой
Квадрат – ударить противника ногой, когда он на полу
O - прыжок
O, **X** – «ударная волна»
Треугольник – удар кулаком назад
Треугольник, треугольник – двойной удар кулаком назад
R1 – нажмите кнопку, чтобы бежать в заданном направлении
R1 + **X** – «снежная атака»
R1 – нажмите кнопку, чтобы бежать в заданном направлении, затем «квадрат», чтобы выполнить сильный удар в воздухе
Захваты, спецприемы:
Треугольник – захват противника (вы должны находиться рядом с ним)
O – хлопок
X – удар головой противника
Квадрат – супер-апперкот
Треугольник – затем нажмите кнопку «вперед» и еще раз «треугольник», чтобы поднять противника. Затем нажмите **X**, чтобы бросить его, или «квадрат», чтобы ударить врага коленом.



MACE

X – удар кулаком
X, **X** – двойной удар кулаком
X, **X**, **X** – двойной удар кулаком, «крученый» удар
X – взять оружие или предмет, когда стоите рядом с ним
X – использовать оружие
Квадрат – удар ногой
Квадрат, квадрат – двойной удар ногой
Квадрат – ударить противника ногой, когда он на полу
O – прыжок
O, **X** – удар ногой с сильным размахом и поворотом на 360 градусов
O, треугольник – прыжок, удар ногой (когда противник лежит на полу)
Квадрат, **O** – удар ногами «ножницы»
Треугольник – удар кулаком назад
Треугольник, треугольник – двойной удар кулаком назад
R1 – нажмите кнопку, чтобы бежать в заданном направлении
R1 + **X** – «скользящая» атака
R1 – нажмите кнопку, чтобы бежать в заданном направлении, затем «квадрат», чтобы выполнить удар ногой в воздухе
Захваты, спецприемы:
Треугольник – захват противника (вы должны находиться рядом с ним)
O – бросок с переворотом
X – суперкомбо
Квадрат – удар коленкой в лицо
Треугольник – бросок противника ногами
Треугольник – затем нажмите кнопку «вперед» и еще раз «треугольник», чтобы выполнить спецприем



СИ

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

МНЕНИЯ

Warcraft II: История одной битвы
Было жаркое летнее утро, когда один хитрый peon, выйдя из **Mine Gold'a** с очередным мешком золота, решил отдохнуть и завернул за **Mine Gold** так, чтобы хозяин (или полководец) не мог его заметить. «Постою пока здесь, отдохну на халяву, — решил **peon**. — Подумаешь, мешок золота. Что с того если я его чуток попозже принесу — наш сумасшедший хозяин этого и не заметит, когда у него десятки peon'ов мелькают перед глазами, все золото носят, мало ему видите ли. Еще десятка три на лес набежали, дрова таскают,а то как же без дров — то: ферм мало построишь – войско голодать начнет, тут и конец нам всем настанет. С хозяином нам повезло. Шустрый он у нас, все быстро делает, когда у него уже **Ogre'ы** 8 уровня по **town'y** носятся, коллеги его еще только **Grunt'ов 4 level'a** заказывают, полководец наш обычно один против 4 соперников по IPX играет — всегда выигрывает! «Ну и что с того, если я отдохну чуток...» — так думал наш любящий похалявить **peon'чик**.
Напротив, шагах в 10-ти от «работяги», стоял отставной Grunt, оставшийся после первой битвы. Здоровье его уже было не то, да и один он из **Grunt'ов** в нашей деревне остался. На вид он казался очень суровым, а на деле — хуже, чем один peon с топориком. Все **ogre'ы** относились к нему с большим уважением - ветеран все-таки. Иногда даже, пробегая мимо него на очередную атаку, останавливались гурьбой возле старого **Grunt**'a и расспрашивали его о чем-то, а противник в это время первый атаковал.
Хозяин тогда так злиться начинал, что все крики и ругательства на бестолковых **ogre'ов** к нам через микрофон долетали. Бывало отобьет атаку почти без потерь, а за то что **ogre'ы** его в первый раз не послушали, натравит на них Гоблинов-Саперов да повзрывает половину войска своего, чтоб в следующий раз слушались. И давай опять новую армию копить. Стоят новоиспеченные **ogre'ы** и от своих старших братьев по оружию страшные истории о садизме начальника (т.е. полководца) слушают. Но вот опять враги бегут, сейчас начнется...
Как успел заметить автор (т.е. я), деревня, которую я описываю, имела 4-х противников. Атака, которая будет изложена во всех подробностях ниже, будет решающей: пробьют оборону — победа, не пробьют — будут резаться в **DUKEMATCH**.
Хочу заметить для очень сведущих, что битва происходила в краях **FRIENDS.PUD**.
С левого фланга налетели **knight'ы** и начали пробиваться к центру. Справа на деревню набежали **ogre'ы** и принялись за стоявших там Гоблинов и Троллей (надо сказать, что Троллей там было раз в 6 больше чем **ogre'ов**). Снизу коварные **mage'и** и **death knight'ы** выжигали **guard tower'ы**. Еще несколько людишек попробовал пройти сверху, но стоявшие там ogre'ы перебили их в два счета, так как наиболее защищенная сторона деревни была все-таки сверху.
Наш полководец бесстрашно отбивал любые попытки пройти внутрь. «Редкий дракон долетал до середины деревни». **ogre'ы** с кровавыми глазами и дикими криками бросались в атаку, но такого зверя было сложно остановить. Вскоре все **guard tower'ы** были выжжены, и на деревню налетели полчища драконов и грифонов. Завязалась битва, да такая, что все свои силы, защищавшие деревню, бросились ее оборонять. Да! Такое случалось нечасто. Гоблины-Саперы, повсюду шнырявшие, так и норовили прорваться к какому-нибудь зданию, но Тролли и **ogre'ы** останавливали их на половине пути. Началась атака катапультами и баллистами, десятки еле движущихся орудий подползли к деревне и раздался первый залп, после которого сразу же развалилась по бревнышкам одиноко стаявшая лесопилка. С нашей стороны выбежало 9 штук Саперов. Удачно пройдя мимо рычащих **ogre'ов** и суровых **knight'ов**, гоблины приблизились к баллистам. Несколько разрывных ударов - и от суровых катапульт осталось лишь неприятное воспоминание. В это время на то место, где стояли баллисты, прибежало около 27 **ogre'ов** (т.е. 3 группы по 9 **ogre'ов** в каждой), а за ними прогулочным шагом подошли, видимо накопив манны небесной, которую растратили на выжигание **guard tower'ов**, **mage'и** и **death knight'ы**. Что тут началось! Противники, поняв, что лоб в лоб нас не возмешь, решили потратить большую часть своего золота на колдунов (их была целая туча, а в нашей деревне только десятка 2-2.5 **death knight'ов** наберется). Не жалея ни своих, ни чужих, враги наши начали магическую атаку. С неба полился дождь, окутавший всё пространство деревни, из-под земли начали появляться грибы, очень похожие на поганки, секунд через 10 взлетело на воздух около 15 ферм! Но хозяин наш не растерялся — не впервой ему такие картины видеть! Быстро поняв, что **ogre'ов** у противников мало, он все свои силы бросил на ту группу, которая охраняла колдунов. Разбив ее, принялся за **mage'ов** и **death knight'ов**.
Атака была отбита, но какой ценой! Повсюду валялись догнивавшие трупы **ogre'ов**, **peon'ов**, **троллей**, **knight'ов** и многих других героев этой замечательной игры. Полководец, быстро сориентировавшись, пустил оставшихся пять **ogre'ов** на первую попавшуюся деревню, а сам в это время начал заказывать новых (благо ферм не надо строить все перебиты, как и peon'ы).
Точно, колдуны постарались. Вскоре послышались звуки «вы рэди мастэ», хозяин быстро peon'ов заказывать. Глядь, а денег то 300 золотом будет. Что делать? Через 10-15 минут здесь будут войска противника размерами ничуть не меньше, чем были только что. Продавать-то нельзя — это тебе не **C&C**. И тут глаз нашего великого начальничка упал на спокойно стоявшего peon'a, спрятавшегося за **mine gold'ом**, да и еще с мешком золота! Конечно, 10 минут хватило на восстановление всего войска. Вторая атака была отбита, так как полководец применил совершенно другую тактику, разбив сначала подползавших колдунов, а затем добив небольшую орду **ogre'ов**. Напав на деревни своих противников и разбив их, наш хозяин получил **message**, что давай, мол, в дюка, там мы тебя быстро!!!

Автор (полководец) MICHAEL
nalog@kinef.tsi.ru

Привет СТРАНА ИГР !!!
У меня не совсем веселое письмо так как на страницах вашего журнала прозвучало страшное обливание грязью хорошей игры !!!
Буквально 9 ноября мне попал в руки ваш ноябрьский номер журнала. Я, естественно, провел 3 часа за его изучением (бесподобный журнал) и наконец добрался до рубрики **ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ (Письма)**. И тут я наткнулся на одно письмо: там один парень писал про то, что **Mortal Kombat** – не самая кровавая игра, есть более кровавая – **Time Slaughters** (письмо находится на 171 странице). Ну, он написал, что игра убога по графике и очень кровавая (я в нее играл — круто и кроваво и убого). После этого на письмо был такой ответ, что, к сожалению, к **Mortal Kombat'y** тоже можно применить это описание (то есть он убогий и прославился только за счет кровавости). Да как он посмел так обругать игрушку, которая собственноручно протолкнула файтинги как жанр! Именно **MK** показал, что люди будут играть в файтинги и что будет много фанатов. Только после выхода первого **Kombat'a** начали появляться всякие там **Tekken'ы** и **Virtua Fighter'ы**, ну и всякие другие 2d и 3d драки. К тому же, я еще не видел двухмерной драки, которая бы была круче чем **Mortal Kombat**, и трехмерной драки более крутой не видел, чем **Mortal Kombat 4** !!!!!!!!!!!!!!!!!!!
В нем такая графика, что делает и **Tekken 3** и **Virtua Fighter 3** (я видел

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

эти игры в действии). И он такой КРОВАВЫЙ!!! К тому же я уверен на 100% что фанатов **Kombat'a** намного больше, чем фанатов любой другой драки. И опуская **Mortal Kombat**, вы оскорбляете многомиллионную армию фанатов этой игры — так что впредь думайте что, пишете!!!!!!!!!!!!!!!! Это первое.
Второе: Не думайте что, я яростный фанат **Mortal Kombat** и ненавистник **Tekken** – это не так. Я вообще фанат такого жанра, как ДРАКИ. И мне они нравятся в любом их проявлении !!!
А на страницах вашего журнала я часто видел недолюбливание драк и такие фразы, как «Драки уже всем надоели, а их шлепают и шлепают». Я видел эту фразу, когда писали про игру **Mace: The Dark Age**.
А вы представьте, каково читать подобное какому-нибудь фанату драк (вообще-то, я весь экшн люблю). Ну ладно, я думаю, вы примете во внимание то, что я написал, и пришлете мне ответ. Я хочу переписываться по **e-mail** с фанатами драк и экшна. Мой *e-mail shinok@chat.ru*
И еще: когда вы пишете про игру и пишете, на каких платформах она выйдет, так пишите ВСЕ платформы на которых она выйдет, а то на **Nightmare Creatures** и **Fifth Element** и на десятки других игр вы не написали, что они выйдут также на **PC**. И на **PC** будут выглядеть в 100000000 раз круче, чем на **PS**! И еще: я ни слова, ни намека не видел в вашем журнале о **Mortal Kombat 4**. Хотя за бугром про него уже трубят третий месяц !
Но все-таки ваш журнал классный и интересный !!!
А если вы учтете, что существуют фанаты драк и **Mortal Kombat**, то будет совсем круто.

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

Добрый день, уважаемая «Страна Игр»!
Не могли бы вы подсказать, модемы какой фирмы стоит покупать? Одни говорят, **U.S. Robotics**, другие **Zyxel** рекламируют.

Николай.

*Советовать что-либо определенное достаточно тяжело, т.к. для модемов очень важно, чтобы с обеих сторон телефонной линии стояли модемы одной фирмы — производителя. Так, например, если у вас **U.S. Robotics**, а у друга **Zyxel**, то могут возникнуть некоторые трудности и проблемы с качеством связи.*

Это следует учитывать и при выборе Интернет-провайдера. В рекламе провайдеры указывают, какими модемами они пользуются и какие протоколы связи при этом поддерживаются. Модем следует выбирать, владея такой информацией.

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»!
Я совсем недавно увлекся компьютерными игрушками и многого пока не понимаю. Особенно это касается компьютерной аббревиатуры. Если это возможно, подскажите, как расшифровывается **fps**, **dpi**, **cps**.

Андрей Головин.

Компьютерный мир действительно богат аббревиатурами, некоторые из которых являются обозначением важных характеристик и параметров, знание и понимание которых необходимо. Попробуем объяснить доступным языком некоторые из них:
*1. **FPS — frames per second** — кадров в секунду. Показывает количество обновлений изображения в секунду (частоту кадров). Когда частота кадров превышает 14 кадров в секунду, анимация выглядит как плавное движение.*
*2. **DPI — dots per inch** — точек на дюйм. Это единица измерения разрешающей способности экрана или принтера, равная количеству точек, которое устройство способно выводить на отрезке прямой длиной в дюйм.*
*3. **CPS — characters per inch** — символов на дюйм. Это единица измерения плотности расположения символов: количество символов определённого размера и шрифта, которые можно разместить на отрезке длиной в один дюйм.*

Здравствуй, «Страна Игр»!
Вот накопилось к Вам несколько вопросов, если несложно, то ответьте, пожалуйста.
1. В последнее время только и слышно о **3D-акселераторах**, но непонятно, какой выбрать.

*Да, вы правы. Рынок игровой индустрии в последнее время переживает нашествие **3D акселераторов**. Но самыми популярными стали акселераторы, основанные на чипсетах Voodoo от компании **3Dfx**. **Diamond Monster 3D** с уверенностью можно назвать народным акселератором. И это вполне оправданно. Относительно невысокая цена (порядка 200 долларов) и полная совместимость с играми обеспечили этому ускорителю популярность. И хотя появились более быстрые и менее дорогие карты, большинство людей предпочитают **Monster**. В более низкой ценовой категории находится **Matrox M3D**. Этот акселератор более требователен к мощности процессора, кроме того, в нем отсутствуют некоторые функции, но и цена в 1.5 раза ниже. Не так давно компания **3Dfx** заявила о выпуске **Voodoo 2**, который обещает быть в несколько раз быстрее, но и существенно дороже. Выход карт основанных на **Voodoo 2**, планируется весной 1998 года.*
Решайте сами, что для вас лучше: «синица в руках или журавль в небе».

2. У меня сейчас стоит **Pentium133**. Стоит ли его менять на **Pentium II** или нет?

*Большинство новых компьютерных игр имеют в качестве минимальных аппаратных требований процессор не ниже, чем **Pentium90** или **Pentium100**. Но это те требования, при которых игра будет работать с минимальным разрешением экрана, частотой кадров, минимальным количеством эффектов и т.д. Тогда как всё великолепие графики можно будет увидеть, имея «на борту» процессор не ниже, чем **Pentium150** или **Pentium166**. Без «апгрейда» явно не обойтись. А учитывая огромную популярность процессоров с технологией **MMX**, есть все основания предполагать, что в грядущем году характеристики «игрового» компьютера должны сильно улучшиться. При нынешних темпах развития технического прогресса компания **INTEL** активно продвигает на рынок процессоры нового поколения **Pentium II**. Но эти процессоры на данный момент времени ещё достаточно дороги. Поэтому если вам позволяют средства, то, безусловно, имеет смысл переходить сразу на **Pentium II**, если нет, то приобретя обычный **Pentium MMX**, находящийся сейчас на пике популярности, вы вполне сможете без каких-либо забот играть в 1998 году.*
3. Какой джойстик вы посоветуете?
*Однозначного ответа на данный вопрос быть не может. Причина в том, что при большом количестве различных игровых жанров ни одна фирма-изготовитель игровых аксессуаров не в состоянии придумать конструкцию джойстика, способную учесть особенности всех игровых направлений. Для любителей авиасимуляторов можно посоветовать продукцию всемирно признанных лидеров в данной области **CH**, **Thrustmaster**, **Gravis**. Каждая из этих фирм выпускает широкий модельный ряд джойстиков для любителей полетать. В спортивные игры, файтинги и двумерные бродилки наиболее, пожалуй, удобно играть, используя джойстик типа*
GamePad**, весьма удобные и многофункциональные модели которых выпускают фирмы **Gravis** и **Microsoft**. Прирождённым гонщикам можно посоветовать знаменитый комплект рулевого управления от фирмы **Thrust-

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

master — ***Formula T2****, а также новейшую модель* ***Formula T3*** *той же фирмы. Если вы не являетесь поклонником одного отдельно взятого жанра, то можете остановить свой выбор на моделях от* ***Microsoft****,* ***Logitech*** *или простых моделях* ***CH*** *и* ***Thrustmaster****.*

Станислав, г. Москва.

Здравствуйте, редакция «Страны Игр»! Когда выйдет игра **Daikatana**?

О точной дате выхода говорить пока рано. Ориентировочно ***Daikatana*** *появится в апреле 1998 года.*

Интернет, нужен ли он? Ведь дорого.

Всемирная паутина ***Интернет*** *может пригодиться в различных случаях. Попытаемся кратко их описать:*
1. ***Интернет — средство связи и общения****. Переписка с друзьями посредством электронной почты, участие в видео, аудио и текстовых конференциях.*
2. ***Интернет — источник полезной информации****. Существует огромное количество серверов, содержащих полезную информацию из различных областей жизни, науки, техники, культуры, политики и т.д. Информация о погоде, ценах, событиях и многое другое.*
3. ***Развлечения в Интернете****. On line'овые журналы, просмотр концертов и прослушивание новых записей ваших любимых исполнителей, интервью с интересными людьми. Огромное число игровых серверов, сыскавших себе безумную популярность.*
4. ***Интернет — кладезь*** *свободно распространяемых программных продуктов, утилит, драйверов, демо-версий и т.д. Техническая документация.*
Общая картина примерно такова. Выбор за вами.

Многие наверное помнят замечательный квест **Full Throttle**. Скажите, выйдет ли продолжение этой замечательной игры?

Жихарин Ю., Кишинёв.

В своё время компания ***Lucas Arts*** *покорила мир этой игрой, но продолжению появиться, видимо, не суждено (по крайней мере, о продолжении* ***Full Throttle*** *пока ничего не было слышно), но известно, что создатели* ***Full Throttle*** *сейчас занимаются разработкой нового квеста* ***Grim Fandango****, выход которого пока намечен на первую половину 1998 года.*

Здравствуйте, редакция журнала «СИ»! Слышал от своих знакомых, что уже появилась операционная система **Windows 98**, но я не смог найти её в фирменных магазинах.

С уважением, Александр Коптев

Выход в свет ***Windows 98*** *изначально планировался на первый квартал 1998 года, но сейчас он отложен на второй квартал того же года. То, что существует сейчас, является лишь тестовой бета–версией данного программного продукта.*

Здравствуйте, дорогая редакция! Я хочу приобрести приставку, но не знаю какую. Пока я присматриваюсь к **Nintendo 64**, но слишком мало игр на нее выпущено. Скажите, какие и много ли игр планируется выпустить на **Nintendo** в будущем?

Сергей.

Уважаемый Сергей, ваши сомнения вполне оправданны. Приставка — вещь на несколько лет, и бывает очень обидно, когда выходит новая и мощная платформа, поэтому покупая приставку, нужно в первую очередь думать о будущем.
Самой перспективной приставкой на сегодняшний день является ***Nintendo 64****. Да, конечно, игр на нее не очень много, но в ближайшем будущем ситуация должна измениться в лучшую сторону. В качестве доказательства приводим список игр, выход которых запланирован на 1998 год.*

Январь'98
01/20/98 — Nagano Winter Olympics '98 (Konami)
01/27/98 — NBA In The Zone '98 (Konami)
01/27/98 — Olympic Hockey '98 (Midway)

Февраль'98
02/00/98 — Mission: Impossible (Ocean)
02/00/98 — Mystical Ninja 64 (Konami)
02/00/98 — NHL Breakaway '98 (Acclaim)
02/00/98 — Robotron 64 (Crave Entertainment)
02/09/98 — Yoshi's Story (Nintendo)
02/20/98 — Forsaken (Acclaim)Март'98
03/00/98 — G.A.S.P. (Konami)
03/00/98 — Quake 64 (Midway)
03/00/98 — Superman: The Animated Series (Titus)
03/00/98 — Twisted Edge Snowboarding (Midway/Kemco/Boss)
03/16/98 — Banjo-Kazooie (Nintendo/Rare)
03/30/98 — MLB Featuring Ken Griffey, Jr. (Nintendo/Angel)

Второй квартал 98 года:
Space Station: Silicon Valley (BMG Entertainment/DMA)
Virtual Chess 64 (Titus)
Tonic Trouble (Ubi Soft)
GEX: Enter the Gecko (Midway/Crystal Dynamics)
Turok 2 (Acclaim)
WWF: War Zone (Acclaim)
Body Harvest (Nintendo/DMA)
Conker's Quest (Rare)
Dual Heroes (Hudson)
Earthworm Jim 3 (Interplay)
F-Zero X (Nintendo)
LastLegion UX (Mindscape/Hudson)
Legend of Zelda: The Ocarina of Time, The (Nintendo)
MLB Strike Zone '98 (GT Interactive)
Quest 64 (THQ)
Robotech: Crystal Dreams (Gametek)
NBA Jam '98 (Acclaim)
Space Circus (Ocean)
Как видите, список достаточно внушительный.

Здравствуйте, уважаемая редакция СИ!
На мой взгляд, самая интересная игра на **Nintendo 64** – это **Turok**. Скажите, собираются ли выпускать продолжение, и если да, то когда это будет?

Евгений.

Пожалуй, ***Turok*** *на самом деле одна из лучших игр, выпущенных на* ***Nintendo 64****. И вполне естественно, что компания* ***Acclaim*** *собирается выпустить продолжение этой игры. Выход* ***Turok 2*** *намечен на июль 1998 года.*

Здравствуйте, дорогая редакция журнала «Страна Игр»!
Пишет вам большой поклонник стратегий. Несмотря на споры вокруг **Dungeon Keeper**, мне кажется, что это самая интересная игра 97 года. Не могли бы вы сказать, как скоро выйдут дополнительные уровни для этой замечательной игры?

Жду ответа. Павел.

Игра, удивившая оригинальностью идеи, непременно требует продолжения, и, к радости поклонников, компания ***Bullfrog*** *выпускает дополнительные уровни для* ***Dungeon Keeper. Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons*** *(именно так называется диск с дополнительными уровнями) будет содержать 15 уровней для одиночной игры и 15 для многопользовательской. Изменения также коснутся графики и самого игрового процесса.*

Здравствуй, дорогая редакция!
Вы не могли бы помочь в игре **«Toonstruck»**, на 2-ом диске нужно в определенном порядке выдвинуть красные и синие книги. Подскажите, пожалуйста, этот порядок. Спасибо!

Павел.

Книги следует выдвигать в следующем порядке:

Цвет книги	*Порядок выдвигания*	*Номер книги*
Синяя	*1*	*1*
Красная	*1*	*2*
Красная	*3*	*3*
Синяя	*2*	*4*
Синяя	*3*	*5*
Красная	*4*	*6*
Красная	*2*	*7*
Синяя	*4*	*8*

Если вы сделаете все правильно, То откроется секретный проход.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПЕРЕПИСКА

Напишите мой адрес в «Горячей Линии». Я бы хотел переписываться с любителями стратегий. 460038, г. Оренбург, ул. Конституции, д. 28, кв. 35
Панкратов Александр.

Уважаемая редакция! Я ищу друзей по переписке. Я прошел очень много игр всех жанров. Мой e-mail:
aluhanov@orc.ru

Хочу найти себе новых друзей по переписке. Жду ответа. Жарков Илья из Самары. мой E-mail:
metacom@transit.samara.ru

Хотелось бы переписываться с поклонниками компьютерных игр. Играю во все, но предпочитаю **3D-action** и **quest**. Мои любимые игры: **Carmageddon**, **Blood,Quake**, **Red Alert**. Жду ваших писем на **nemesis@chat.ru**.

Я бы хотел переписываться с геймерами секретами на игры. Я сам на своем веку повидал немало игр, многие из них прошел полностью. 90% из них – стратегия и квесты.
626720 Ямало-Ненецкий АО, г. Тарко-Сале, ул. Водников, д. 4, кв. 6.
Леонович Иван Сергеевич.

Ищу товарищей по переписке. Москва, ул. Ак. Королева, д. 9, к. 5, кв. 29.
Будлянский Стас.

Я ищу друзей по переписке, у которых есть **PlayStation**. Люблю квесты, action, приключения, RPG и стратегии. Мой адрес: 195030, г. Санкт-Петербург, а/я 21.
Иванов Юрий.

Ищу друзей по переписке по играм: **Blood, Doom. Warlords 2**. Мой адрес: **Neo@com2com.ru**
Фаны игр с движком **Duke**'а, пишите мне, всем отвечу. Мой адрес: 1896206 Санкт-Петербург, г. Пушкин, ул. Железнодорожная, д. 40, кв. 15. Или просто *swyatoslaw@usa.net*
Новиков Святослав.

Геймеры, я хочу переписываться со всеми, у кого есть **Nintendo-64** Пишите, отвечу всем.

Моск. обл., Ногинский р-н, АО "Кудиново", ул. Центральная, д. 10., кв. 60.
Анатолий.

Пишите мне, поклонники **PlayStation**! 636330 Томская обл., с. Молчаново, ул. Промышленная, д. 7А, кв. 5.
Сергей Тимохин.

Хотел бы переписываться с другими мальчишками и девчонками. Г. Ульяновск, ул. Докучаева, д. 24, кв. 13.
Храмов Антон.

Я хотел бы переписываться с любителями **Sony PlayStation**. У меня много дисков и очень много секретов к играм. Мой адрес: 626400 Тюменская обл., г. Сургут-14., ул. Толстого д. 18., кв. 4.
Манин Олег.

Я являюсь большим поклонником стратегий и хотел бы найти друга по переписке, с кем можно поделиться секретами и узнать что-то новенькое. Мой адрес: 355044., г. Ставрополь, пр. Кулакова, 29/3-в, кв. 20.
Аематов Максим.

Ответы на викторину, опубликованную в ноябрьском номере журнала «СТРАНА ИГР»

1. Fallout 2. Major League Soccer 3. Syndicate Wars 4. Uprising 5. Hexen 2 6. Rapid Racer 7. Steel Legions 8. GAG 9. Air Warrior 2

Победители викторины

Давыдов Александр – г. Москва, Любешкин Андрей – г. Москва, Музыченко Алексей – г. Одинцово, Улыбышев Илья – г. Москва, Краюхин Дмитрий – г. Москва, Автонотов Дмитрий – г. Москва, Остриков Миша – г. Москва, Тимофеев М. В. – г. Москва, Мичков Илья – г. Королев Моск. обл., Голиков А. – г. Москва

Ответы на кроссворд, опубликованный в декабрьском номере журнала «СТРАНА ИГР»

По горизонтали

3. Кошка 6. Спорт 7. Драка 9. Ковёр 10. Кинез 13. Осада 15. Джинн 17. Сброс 18. Топор 19. Мост 21. Лесопилка 25. Крот 27. Соня 28. Дюна 29. Рагу 30. Эпсон 31. Сила 32. Нога 34. Эпик 35. Ожог 37. Волшебник 38. Анна 40. Алерт 44. Старт 46. Психос 48. Мана 50. Орион 51. Амбер 52. Кабан 53. Такт 54. Игра 55. Курок 56. Пушка 57. Артур

По вертикали

1. Мотаро 2. Дракон 4. Аркада 5. Ров 6. Стража 7. Диабло 8. Авто 11. Немо 12. Золото 14. Сабля 16. Номад 19.Марио 20. Тсунг 22. Спэлл 23. Постер 34. Ленин 25.Каска 26. Тиара 33. Авакс 36. Железо 34. Экран 39. Нортон 41. Руки 42. Схватка 43. Америка 45. Томб 46. Пентиум 47. Субару 49. Арканус

ВИКТОРИНА 97

Уважаемые читатели!

Предлагаем вам принять участие в заключительной викторине 1997 года. Для участия в ней необходимо прислать письмо с пометкой "ВИКТОРИНА 97" и угадать 10 лучших игр из читательского хит-парада (см. рубрику "ХИТ-ПАРАД") уходящего года для любой из игровых платформ (1 место), соответственно 7 игр для 2 места и 5 игр для третьего.

Какие призы?

Призы от российских фирм-разработчиков компьютерных игр! Участие в формировании читательского хит-парада увеличивает ваши шансы победить в викторине! Ждем ваших писем.

Успехов вам!

СИ

НОСТРАДАМУС II,
ИЛИ НОВОГОДНИЙ ТРИЛЛЕР СО СЧАСТЛИВЫМ КОНЦОМ

Было уже темно, когда, загнав машину в гараж, я направился к дому. День был довольно суматошным, и в голове, отзвуком прошедших событий мелькали кем-то сказанные фразы, всплывали картинки из просмотренных игр и прочая дребедень. Редкие фонари рисовали желтые круги света на промерзшем асфальте. На улице не было ни души. Неудивительно - ведь до Рождества оставалось всего несколько часов. Я уже протянул руку, чтобы открыть дверь подъезда, как раздавшийся сзади голос заставил меня вздрогнуть. «Послушайте...» – прохрипел кто–то. «Наверное, бомж, – решил я. – Сейчас попросит денег на бутылку». «Не надо денег, – прочитал он мои мысли. – Наоборот, это у меня есть кое–что для вас... Для вас всех!» Я обернулся. Незнакомец стоял метрах в пяти, и свет выхватывал из темноты большую часть его сутулой фигуры. Лица, однако, видно не было. Нет, это явно не приятельский розыгрыш – костюм странного собеседника являл собой удивительную смесь боевого скафандра, помятых рыцарских доспехов и порванного местами плаща накидки. «Как вас зовут?» – на самом деле я больше всего хотел увидеть его документы, но почему–то передумал. «Зовут? – он ненадолго задумался. – Ну что ж, Нострадамус Второй будет вполне уместно». Я все еще не видел его лица, но казалось, он невесело улыбается.

На улице стало как-то особенно холодно и пустынно. Нострадамус шагнул вперед, и свет наконец выхватил его с ног до головы. Зрелище было не из приятных: из-под обгорелой шляпы торчали спутанные седые волосы, громадный ожог, несколько шрамов и глубоких ссадин дополняли картину. Вдобавок один глаз был явно заменен искусственным аналогом. Чем-то он сразу напомнил мне бравых героев из видеовставок «Z» – помните ребятишек, оттягивающихся с сигарами в зубах и банками рафинированной смазки после тяжелого боя? «Вот, – он протянул нечто вроде свитка, – здесь написано все. Я побывал там, – эти слова сопровождались неопределенным жестом, указывающим куда-то вверх, – и знаю, что будет со всеми вами...»

«Нами? – тупо переспросил я, начиная догадываться. – Там?». «Бери! Ты все понял наконец!». Его рука оказалась холодной металлической клешней, – похоже, к протезам Нострадамусу было не привыкать. «Обещай, что ты не скроешь ничего из открытого тебе здесь, в этом свитке!» Я смотрел на грязный, кое–где надорванный рукописный свиток. «Ну, в общем, да, обещаю. Если, конечно, в редакции не завернут и ...» – я поднял глаза, но он уже исчезал в темноте. В последний раз скрипнул изношенный титановый коленный сустав, взметнулся рваный плащ-накидка и опять – ни души.

В воздухе раздался высокий, едва уловимый звук и все както сразу сдвинулось. Пошел снег, из подъезда выскочила девчонка с гавкающей собакой, послышались чьи-то веселые громкие голоса. Наваждение прошло, да и были ли Нострадамус, тайное знание, поручение огромной важности - может, я просто перетрудился за такой долгий–долгий день? Но нет, моя рука держала непрезентабельный бумажный свиток, исписанный неровным клонившимся влево почерком. Я поднялся в квартиру, сел в кресло и начал читать. Начало страницы было оторвано:

«...так плохо закончится год 1998-ой. А на следующий год пространственные тоннели принесут на Землю из космоса завоевателей, ведомых Гюнтером Глотом. Покорят они всю планету, и только тройка смельчаков, оставшихся на космической станции, поведут отчаянную борьбу с внеземным Злом. Зовут героев Хоукинс, Курт и Макс. Отвага немногих спасет судьбы всех!

Совсем немного лет пройдет в сытной и мирной жизни. В году 2004-ом у власти в России встанет Владимир и захочет объединить он все земли славянские. Присоединит он Русь Белую и часть Малой, а за другую часть Малой Руси пойдет у русичей война с немцами, французами и особенно с союзниками их – американцами. На стороне последних будут сражаться и малороссы. Больше года продлится битва, и после решающего воздушного поединка падет Россия к позору своему.

А еще через пятьдесят лет, в 2054 году от Рождества Христова последний раз обьединится человечество в попытке противостоять надвигающемуся природному катаклизму - комете, грозящей уничтожить планету. Неудачей закончатся усилия людей: обрушатся с небес кислотные дожди и пыльные бури, сам воздух станет ядовитым. Жуткие мутанты выйдут на тропу войны, настанет Эра Темной Земли...».

Дальше рукопись обгорела, и кроме даты 2084 год, можно было разобрать только, что после Второй (!) Инопланетной Войны прошло 43 года и жизнь понемногу стала налаживаться. Однако неземные захватчики, отказавшиеся от открытого силового противоборства, стали вести диверсии, принимая человеческий облик. Чем закончилось дело в конце двадцать первого века, понять уже было нельзя - огонь уничтожил добрые полстраницы текста. Ниже рукопись опять становилась разборчивой:

«... закончилась смута. Но не принес радости на планету наступивший мир. Последствия для природы были столь ужасны, что перестала родить Земля вдоволь хлеба, не осталось зверей в лесах и рыб в океанах, а людям пришлось селиться в подземных городах. Чтобы выжить, уцелевшие обьединились тогда в два лагеря: Союз Цивилизованных Государств и Евразийскую Династию. Однако не смогли они поделить скудные ресурсы, и в 2140 году началась последняя на Земле Заключительная Мировая Война. Сошлись в этом Армагеддоне две диких силы, две армии. В одной стояли люди, закованные в броню и управляющие машинами, а в другой боевые механизмы – чудовищный сплав человеческого мозга и новейшего оружия. Не могла в этом споре родиться истина или светлая Победа. Так и случилось: лишь только на дальних окраинах уцелели жалкие остатки человечества.

Но и этого было мало Высшему разуму. Через пять лет в 2145 году ювиане (раса серо-дышащих с Юпитера), последней карой обрушились на беззащитную Землю. Закованные в кремниевые доспехи, несметные орды пришельцев привезли с собой генераторы, делающие сам воздух Земли ядовитым для ее последних обитателей.

И возвысил тогда свой...»

На середине этого предложения рукопись обрывалась. Мне стало совсем худо, а собственная жизнь показалась штукой совсем ненужной, вредной и бесцельной. Зачем, по какой надобности вручил Нострадамус это апокалиптическое предвидение именно мне и как раз в канун нового 1998–го года? Первое пророчество датировалось 1999 годом, но этот кусок был кем-то оторван. Возможно, Нострадамус хотел показать, что нечто страшное произойдет уже в следующем году?

Я перечитал пророчество еще раз. А можно ли ему верить? Сколь это ни покажется странным, но у меня было ощущение, что все эти события уже каким-то образом мне хорошо известны. Более того, казалось, что я даже принимал в них участие! Да, тут есть от чего сойти с ума... Но прошло какое-то время, и я начал соображать, что к чему. Все дело в том, из какого мира пришел Пророк. Ясно, что не из нашего, точнее, не совсем из нашего. Ведь в 2004 году власть в России вполне может получить какой-нибудь Владимир (Жириновский?), а вот дальше, похоже, наступает развилка: одна Земля направо – к свету, а другая налево - в пучину войн! Так что промахнулся старик, не в ту реальность ты прибыл Нострадамус! От души отлегло, захотелось петь и плясать.

Наверняка и вы, дорогие читатели, сообразили, откуда взял мрачный предсказатель эти хорошо знакомые сюжеты.

Присылайте ваши ответы, и первая тройка, верно расшифровавшая все шесть пророчеств, получит призы от редакции.

ХИТ ПАРАД

мировая двадцатка

PC

1. Total Annihilation
2. Diablo
3. Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty
4. Age Of Empires
5. Dungeon Keeper
6. Command & Conquer/Counterstrike (Red Alert)
7. Dark Forces 2 (Jedi Knight)
8. Civilization 2/Fantastic Worlds
9. X-Com 3 (Apocalypse)
10. Quake/Sourge of Armagon
11. Carmageddon
12. Dark Reign (The Future of War)
13. Master of Orion 2 (Battle at Antares)
14. Fallout
15. The Curse of Monkey Island
16. Gettysburg
17. Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)
18. Hexen 2 (The Beginning of the End)
19. Magic/Spells of the Ancients (The Gathering)
20. Lands of Lore (Guardians of Destiny)

ВИДЕОИГРЫ

1. Final Fantasy 7
2. Sakura Wars/Sakura Taisen
3. King of Fighters 96
4. Goldeneye 007
5. Starfox 64
6. Fighters Megamix
7. Abe's Oddysee
8. Castlevania
9. Guardian Heroes
10. Duke Nukem 3D
11. Panzer Dragoon Zwei
12. Shining (The Holy Ark)
13. Nights (Into Dreams)
14. Wild Arms
15. Colony Wars
16. Tomb Raider
17. Dead or Alive
18. Marvel Super Heroes
19. Mario Kart
20. International Superstar Soccer Pro/ISS 64

московская десятка

PC

1. Tomb Raider 2
2. Age of Empires
3. Curse of Monkey Island 3
4. Man in Black
5. Total Annihilation
6. Братья Пилоты
7. Hellfire: Diablo
8. NHL'98
9. Gettysburg
10. Hexen 2

NINTENDO 64

1. Duke Nukem 64
2. Diddy Kong Racing
3. Extreme G
4. Golden Eye 007
5. Lambordgini 64
6. Multi Racing Championship
7. Turok
8. Star Fox 64
9. Clay Fighters 63 1/3
10. Mario 64

SONY PLAYSTATION

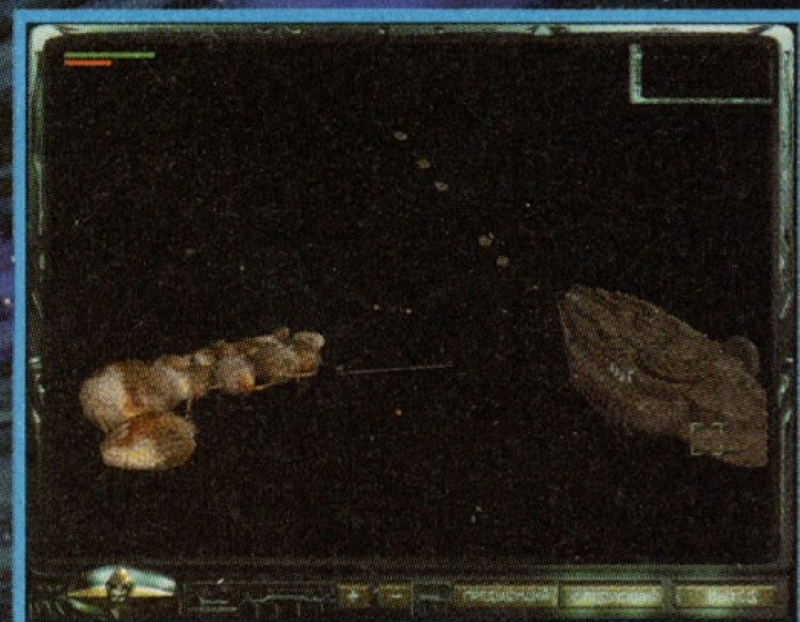
1. Tomb Raider 2
2. Crash Bandicoot 2
3. Croc
4. Cool Borders 2
5. Castelvania: Symphony of the Night
6. Colony Wars
7. G-Police
8. Nightmare Creatures
9. Final Fantasy 7
10. MDK

Уважаемые читатели!

В январе или феврале 1998 года мы хотим составить и опубликовать читательский хит-парад. Для этого нам требуется ваша помощь. Присылайте нам письма с пометкой “ХИТ-ПАРАД 97”. Хит-парад будет составлен из следующих номинаций: “20 лучших игр 1997 года”, “10 самых ожидаемых игр 1997 года”, “Самый популярный жанр 1997 года”, “20 самых неудачных игр 1997 года”, “10 игр 1997 года, в которые я не буду играть в 1998 году”, “10 игр, продолжение которых я хочу увидеть в 1998 году”. Хит-парад будет составлен по трем разделам: “PC”, “SONY PS”, “NINTENDO 64” и “SEGA SATURN”. Пишите нам!







Стратегическая игра «Помни Будущее»
Космический бой в реальном масштабе времени
300 Мегабайт игровой графики
Более 100 различных видов кораблей
Исходно создавалась на русском языке
10 разных Галактик
9 Галактических рас
Возможность создания собственных типов кораблей
Регулируемая скорость игры
Автоматическая экономика
Более 100 различных технологий

REMEMBER TOMORROW
Помни Будущее

SoftWarWare. Россия, Санкт-Петербург, WWW.SoftWarWare.Spb.ru

Легенда игры следующая.

В две тысячи каком-то там году экспансивно настроенные цивилизации из других галактик обнаружили на нашей родной планете наличие жизненно необходимого для них минерала. Вскоре земные станции космического наблюдения заметили быстро приближающийся гигантский объект неизвестного происхождения. Когда он вышел на орбиту, стало очевидно, что это враждебно настроенный космический корабль. По счастливому стечению обстоятельств почти сразу после этого на земную орбиту вышел еще один космический корабль, не уступающий первому в размерах, но сильно отличающийся по внешнему виду. На глазах приготовившихся к неминуемой оккупации землян корабли затеяли скоротечный космический бой — с истребителями, торпедами, бластерами и т.д. В результате, один из кораблей взорвался, другой, потеряв управление, врезался в планету, а земная цивилизация оказалась на грани исчезновения. Оклимавшись, земляне принялись исследовать обломки кораблей и научились межзвездным перелетам. Тут, собственно, вступительный ролик заканчивается и начинается действие игры...

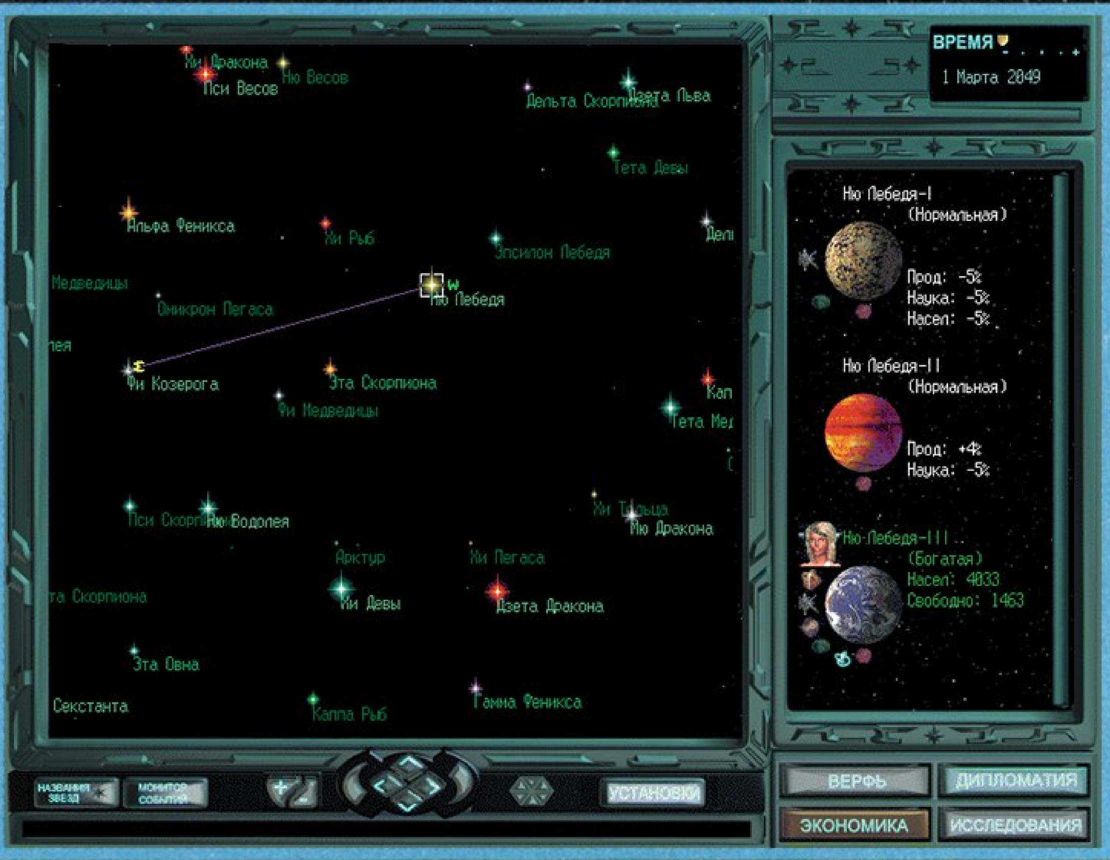
Жанр:
Космическая стратегия

Разработчик:
SoftWarWare

Требования к компьютеру:
P-100, 16 MB RAM, 4-x CD-ROM, MS-DOS (совместимо с Win'95 и OS/2).

Выход:
Январь-февраль1998

Игра разворачивается в галактике, состоящей из нескольких десятков звездных систем. Каждая такая система может содержать несколько планет. Планеты отличаются по наличию полезных ископаемых, благоприятности колонизации и т.п.



Межзвездные перелеты возможны только по подпространственным тоннелям. Поэтому разные звезды могут иметь различное стратегическое значение. Карта подпространственных тоннелей в начале игры неизвестна. При исследовании новой звездной системы становятся известными все исходящие из нее тоннели.

Вселенную населяют до 9 галактических рас, включая и людей. Расы отличаются внешним видом, повадками и дизайном кораблей. Между расами могут заключаться военные и экономические союзы.



При встрече флотов враждующих рас у какой-либо звезды начинается бой, который продолжается до уничтожения или бегства всех кораблей одной из сторон. Сражение происходит в реальном времени с участием десятков и сотен кораблей. Корабли можно объединять в группы, задавать им различные построения, отдавать приказы. Каждый пилот умеет самостоятельно маневрировать, стрелять, координировать свои действия с другими. Поэтому контролировать действия больших групп кораблей достаточно легко.



Каждая из рас стремится занять доминирующее положение в галактике, что невозможно без развитой экономики и новейших технологий. На планетах могут быть построены шахты для добычи ископаемых, аграрные комплексы, заводы для строительства космических кораблей и научные лаборатории. Ресурсы одной планеты ограничены, поэтому расы соперничают за освоение новых звездных систем. Колонии могут обмениваться ресурсами при помощи космопортов.

Экономическая модель достаточно сложна. К счастью, управлением экономикой каждой из планет можно и не заниматься. Достаточно выбрать специализацию планеты (научная, промышленная, аграрная, сбалансированная) и дальнейшее управление колонией будет происходить автоматически.

Совершенствование технологий достигается в результате проведения научных исследований. Для этого нужно строить лаборатории и указать приоритетные направления развития фундаментальных и прикладных наук. Областей исследования очень много, поэтому новые открытия появляются на протяжении всей игры.



Но как бы ни были развиты экономика и наука, невозможно добиться успеха, не имея сильного космического флота. Для этого нужно конструировать и производить все более совершенные модели кораблей и с умом объединять их во флоты. У каждой расы имеются более десятка стандартных корпусов кораблей (в начале известно три). Для конструирования корабля нужно выбрать один из известных корпусов и поместить в него различные устройства (оружие, двигатели, генераторы энергии, топливные баки и т.д.). Таким образом, корабли с одним и тем же корпусом могут иметь совершенно различные характеристики. С открытием новых технологий появляются и новые устройства.



Игра начинается с выбора одного из сценариев и уровня сложности. Сценарий определяет расположение звезд, конфигурацию тоннелей, присутствующие расы и начальные отношения между ними. Целью игры является установление полного контроля над галактикой и устранение всех соперничающих галактических рас.

Игра содержит большое количество хорошей графики и анимации в разрешении 800x600. Сценарии красивы и хорошо продуманы. Компьютерный «интеллект» играет достаточно сильно, поэтому надеяться на легкую победу при среднем и высшем уровнях сложности не следует. Другой несомненный плюс игры в том, что она исходно создавалась на русском языке, чем выгодно отличается от спустя рукава переведенных западных игр.



Почему они дают рекламу в "СИ"



МУЛЬТИМЕДИА КЛУБ
Александр КУРИЛО

«Существует расхожее мнение, что игровые журналы читают чуть ли не младенцы. Наша фирма продает серьезные аксессуары для персональных компьютеров. И по нашим многолетним наблюдениям мы убедились, что самые активные потребители нашей продукции это “геймеры”. Поэтому, мы и рекламируемся в “Стране Игр”.»



Soft Club
Дмитрий МАРТЫНОВ

«... посчитайте сами. Удельная стоимость рекламы на одного читателя менее двух центов. Это рекордный показатель. Мы уже давно и довольно много рекламируем в “Стране Игр“ те продукты, которые дистрибутируем. И чувствуем реальный эффект.»



Auric Vision
Олег МЕДОКС

«Чтобы успешно продать новую игру, необходима реклама в издании выходящим большим тиражом, а “Страна Игр” — именно такой журнал. Очень важно, что издательство предоставляет любые документы, подтверждающие размер тиража.»



http://www.gameland.ru

Тел.:(095) 288-32-18

Если Вы проживаете в любом из городов России или в одном из столичных городов стран СНГ, то Вы можете заказать товар по почте. Выбирите из данного каталога понравившийся вам товар. Посчитайте сумму денежного перевода (не забудьте прибавить стоимость доставки 180 000 рублей за посылку). Сделайте денежный перевод через отделение любого банка (предпочтительно: СБС-Агро, Мост Банк, Инкомбанк, Автобанк, Сбербанк). Внимание! Переводы сделанные через почтовые отделения связи не принимаются, деньги не возвращаются, товар не высылается. После чего, вам необходимо отправить нам по почте или по факсу (095) 125-0211 копию квитанции об оплате (платежного поручения) и правильно заполненный бланк заказа, не забудьте указать свой подробный адрес с индексом и телефоном. Мы отправим Вам товар, как только на наш счет будет зачислена необходимая сумма. Перед отправкой мы проверяем весь товар на работоспособность и комплектность.
Наш расчетный счет: ИЧП "Агарун Компани", ИНН 7729124600, СБС-АГРО, р/с 002644241, к/с 506161200, БИК 0044541506.
Заказ, квитанцию об оплате и свой адрес посылайте по адресу: 101000, Москва, ГП, а/я 652, GL X-press.
Внимание! Теперь, Вы можете сделать платеж по пластиковой карточке. Это значительно ускорит получение заказанного товара. Если у Вас нет карточки, то мы настоятельно рекомендуем Вам ее завести. Это можно сделать почти в любом банке.
Но Вы можете сделать платеж и обычным банковским переводом, как было описано выше.
Если Вы проживаете в сельской местности, то GL X-press не гарантирует быструю доставку заказанного товара. Это связано с неудовлетворительной работой местных почтовых отделений связи. Поэтому мы рекомендуем в таких случаях делать заказ на адрес Ваших знакомых, проживающих в крупных городах.

По любым вопросам обращайтесь: Тел.: (095) 288-3218, e-mail: common@gameland.ru

Перед тем, как сделать заказ, убедитесь, что заказываемый Вами товар, подходит по всем техническим параметрам к Вашей игровой системе. Оплата по неправильно сделанному заказу не возвращается. Товар обратно не принимается. Для консультаций звоните (095) 288-3218.

Цены каталога GL X-Press не совпадают с ценами магазинов Game Land.

Наименование товара **Цена, тыс. руб.**

Мультимедийные программы

COF4211	Nautilus Pompilius: Погружение	199
CCL303	Английский язык на каждый день	288
CCL362	Башня знаний	224
CCL287	Библия	224
CCL60	Б. энциклопедия Кирилла и Мефодия	371.2
CSP16	Домашняя энц. здоровья К и М	320
CCL61	Кулинарная энц. Кирилла и Мефодия	288
CCL288	Курс анг. "Алиса в стране чудес"	288
CCL595	Русская эротика: Прикосновение	199
CCL286	Словарь "Alphabyte"	288
CCL305	Энц. персонального компьютера К и М	294.4

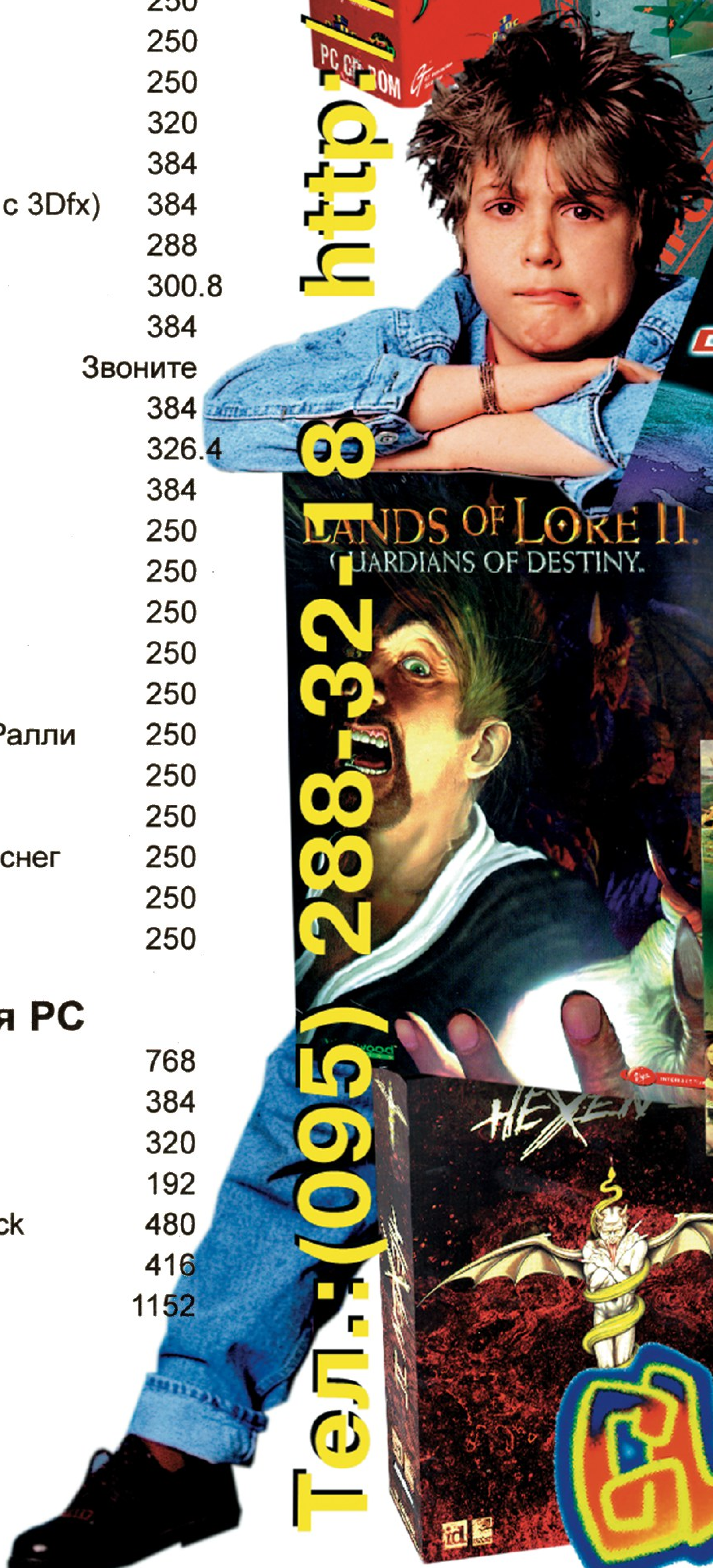
Игры для IBM PC

CNY62	7th Legion	352

CCL632	Age of Empires	448
COF4584	Agent Armstrong	377.6
COF2788	AH-64D Longbow Gold	320
COF2510	Atlantis	352
COF4346	Beast & Bumpkins	332.8
COF4846	Blood	320
CCL611	Carmageddon	326.4
COF4675	City of Lost Children (русс.)	320
CNY71	Comanche 3	352
COF4840	Conquest Earth	320
COF2800	Dark Colony	355.2
COF4605	Dark Reign: the Future of War	352
COF4377	Deadly Tide 1.0	416
COF3830	Diablo	384
COF4556	Dragon Lore 2	320
CCL629	Dungeon Keeper (русс.)	230.4
COF4850	Excalibur 2555 AD	256
COF2909	Grand Prix 2	288
COF1816	Harvest of Souls (Shivers 2) русс.	320
CNY72	Heroes of Might & Magic 2	384
COF4837	Hexen 2	352
COF3510	Jedi Knight (Dark Forces II)	371.2
COF4606	KKnD (русс.)	243.2
COF4593	Lands of Lore II	384
COF3499	LBA2: Twinsen's Odyssey (русс.)	316.8
COF4839	Moto Racer SE (русс.)	320
COF4815	Need for Speed 2 (русс.)	288
COF4916	OutPost 2	352
CCL680	Parkan	250
COF2749	Pike	250
CCL627	POD	250
CNY73	Privateer 2 : The Darkening	320
COF4684	Resident Evil (только с 3Dfx)	384
COF4677	Shadow of the Empire (только с 3Dfx)	384
COF4848	Shadow Warrior (русс.)	288
COF2805	Star Control 3	300.8
CCL495	Theme Hospital	384
COF4944	Tomb Raider 2	Звоните
COF3861	Total Annihilation	384
CCL696	X-COM : Apocalypse	326.4
CCL584	X-Wing vs Tie Fighter	384
CCL683	Бородино	250
CCL741	Братья Пилоты	250
CCL723	Вокруг света в 80 дней	250
COF4358	Г- НОМ	250
COF2604	Дорожные войны	250
CCL742	Международный Чемпионат Ралли	250
CCL689	Монти Пайтон	250
CCL347	Противостояние	250
CCL580	Противостояние: Опаленный снег	250
CCL352	Ралли Чемпионат	250
CCL717	Эйс - Вентура	250

Джойстики, рули, педали для PC

COF3452	(CH) F-16 Combatstick	768
COF3453	(CH) F-16 Flightstick	384
COF3668	(CH) Gamestick	320
COF3654	(Gravis) PC Game Pad	192
COF2544	(MS) Sidewinder 3D Pro Joystick	480
CCL263	(MS) Sidewinder Game Pad	416
COF2905	(Thrustmaster) F-16 FLCS	1152





CCL354	(Thrustmaster) F-22 PRO	1280
COF3661	(Thrustmaster) Formula T2	1408
COF3657	(Thrustmaster) X-Fighter	480

3D ускоритель

CSA79	(Diamond) Monster 3D 4Mb	1408

NN234	**Тамагочик**	**120**

Игры и аксессуары для Sony Playstation PAL

COF4296	Analog Controller	288
COF3237	Memory Card	185.6
COF4291	Play Station Control Pad	256
COF4293	RFU Cable	204.8
COF3376	Steering Wheel (Mad Catz)	700
COF4399	**Sony Play Station (PAL)**	**1399**
CCL423	2Xtreme Games	390.4
COF4499	Adventure of Lomax	416
CCL425	Agent Armstrong	435.2
COF3226	Air Combat Platinum	275
COF4270	Battle Arena Toshinden 2	275
COF1343	Battlestation	438.4
COF4491	Blast Chamber	416
COF4501	Broken Sword	416
CCL638	Carnage Heart	370
CCL525	Cheesy	448
COF4502	Chronical of the Sword	384
COF4570	Command & Conquer	448
COF4493	Crash Bandicoot	448
CCL444	Crusader: No Remorse	438.4
CCL439	Destuction Derby 2	435.2
CCL336	EarthWorm Jim - 2	448
COF4300	ESPN Extreme Games	260
COF4613	Excalibur	448
COF4255	Fierstorm Thunderhawk 2	320
CCL95	Final doom	422.4
CCL436	Formula 1' 97	448
CCL524	Hexen	435.2
CCL484	Jet Rider	416
COF4498	Jumping Flash 2	256
CCL526	Kings Field	435.2
COF4616	MechWarrior 2: 31st Century Combat	435.2
CCL429	Monster Truck	416
CCL643	Nanotek Warrior	448
CCL527	Nuclear Srike	448
CCL528	Odd World	435.2
COF1303	Overboard	416
COF3044	Perfect Weapon	448
COF4610	Porsche Challenge	320
COF4611	Rage Racer	448
CCL430	Rapid Racer	416
COF3229	Ridge Racer Revolution	320
CCL578	Soul Blade	448
CCL443	Spot Goes to Hollywood	416
CCL392	Supersonic Racers	416
CCL76	Tekken 2	438.4
COF1698	The Lost World: Jurassic park	438.4
CCL433	Transport Tycoon	416
CCL440	Twisted Metal 2	438.4
COF1634	V- Rally	438.4
CCL424	Warcraft II	438.4
COF1422	Wing Commander IV	438.4
CCL78	Wipeout 2097	360
COF4557	X-Com	416

Американская версия Nintendo 64, игры и аксессуары

COF4882	Controller N64 Black	320
CCL143	Memory	288
COF4521	US/Jap/Pal Game Adapter	320
COF4383	**Nintendo 64 (US NTSC) только для мультисист. телевизоров**	**1599**
COF4902	Blast Corps	640
CNY49	Cruisin USA	576
COF4830	Dark Rift	691.2
COF4638	Doom 64	659.2
COF4869	FIFA Soccer 64	659.2
CCL732	Golden Eye 007	646.4
COF4832	Hexen 64	659.2
CCL693	International Super Soccer 64	576
CNY13	Killer Instinct Gold	691.2
COF4385	Mario 64	608
CCL619	Mario Kart 64	608
CNY14	Mortal Kombat Trilogy	704
CCL694	Multi Racing Championship	736
CNY50	Star Wars 64	659.2
CCL636	StarFox 64 + Rumble Pack	704
COF4731	Turok	659.2
COF4887	War Gods	672
CCL114	WaveRace 64	576



По любым вопросам звоните по телефону: (095) 288-32-18.

Прошу выслать мне следующие товары:

Наименование товара	Цена, т. р.
Почтовые расходы	180 т.руб
Итого	

Мой адрес (с индексом):

Телефон (с кодом города):

Фамилия, имя:

Прилагаю копию квитанции об оплате No

Прошу произвести оплату с кредитной карты:

- VISA
- Euro Master
- STB
- Union

Card number

Expiration date

Подпись

Газета СТАЛКЕР и **Dr Pepper** благодарят 200 московских школ, принявших участие в супер розыгрыше призов от уникального газированного напитка с оригинальным вкусом **Dr Pepper**

Победителями стали

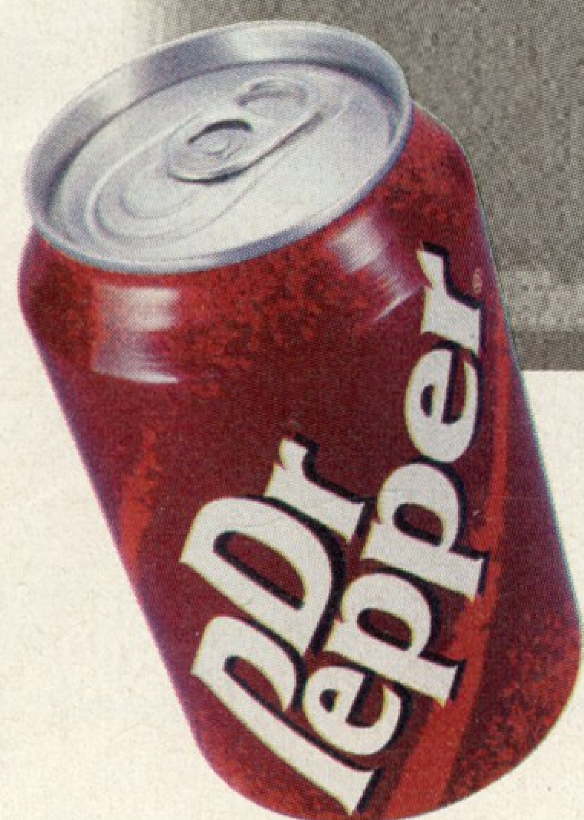
Абрамов Н.
Азарская И.
Аксенов А.
Алексаков М.
Алексеева Е.
Андреева О.
Андреева Ю.
Анисимова М.
Артемов С.
Ашихмина Е.
Бабаджанова И.
Балакин В.
Балашов А.
Балашов И.
Баклыкова А.
Баранова Т.
Баранов В.
Басария Р.
Бахтинова В.
Безбрежная И.
Безгребальный А.
Беленькая П.
Белов Д.
Белов М.
Белозерцева Е.
Белякова А.
Бирюков Р.
Блинов Д.
Болотникова А.
Бондарев А.
Бордакова Ю.
Бородкин А.
Бочарникова А.
Бугаев А.
Бударина А.
Буровцева В.
Бусакова Е.
Буслик И.
Былвальцева Е.
Валтерс К.
Варнавский М.
Васильева А.
Васильева В.
Вахрушева Н.
Ведищева О.
Веревкин Д.
Ветров Д.
Вещенкова А.
Винниченко А.
Винокуров В.
Власова Т.
Водянова Е.
Волкова Ю.
Володин В.
Воробьева Е.
Гайдась Е.
Генералов Р.
Гиря М.
Глякина И.
Головина А.
Голюк Е.
Горбачев М.
Горина В.
Гребинченко А.
Григорьева О.
Груздев А.
Гугина Н.
Гуськов А.
Гуцев А.
Данилов Г.
Данилович В.
Демидов А.
Демушкин А.
Деткина М.
Драчева А.
Дружинин И.
Дулова С.
Дьяченко А.
Евдошенко А.
Евсеева М.
Егупова З.
Емкова А.
Ефимов Д.
Ефимов Н.
Жаркова М.
Желтов Н.
Жуков А.
Жуков Е.
Журавлев П.
Журавлев С.
Завитаева Е.
Заболоцкий Д.
Зайцев М.
Зайченко Ж.
Захаров П.
Знаменский А.
Зубанова Ю.
Зубков К.
Зубов А.
Иванов А.
Иванова К.
Измайлов В.
Ильин Е.
Ильина И.
Исаян О.
Кавылин И.
Казанова О.
Казанский И.
Казарян Е.
Калгин Я.
Каменей И.
Караваева Н.
Качалова Е.
Киргашина О.
Кириллова Д.
Киселев Д.
Киселев Е.
Клейменов А.
Клименко А.
Клюев Е.
Кобалава К.
Ковселев О.
Кокаулин А.
Колесников В.
Колмыков А.
Конаныхина О.
Коньшин В.
Копаева А.
Коплин С.
Копылов А.
Корабельников А.
Корев А.
Корзон Д.
Коробова Е.
Коршунова К.
Костин Д.
Костродымов А.
и многие другие.



Отличные призы от **Dr Pepper** выиграли 360 человек







Попробуй - полюбишь!

Ждите продолжения, история не кончилась!

Внимание!

Новые цены на размещение рекламы в журнале «СТРАНА ИГР»

1 полоса А4 - $1000
1/2 полосы - $600
1/4 полосы - $400
1/8 полосы - $300
Объявление
(50мм х 25мм) - $200
2-я стр. обложки - $2000
3-я стр. обложки – $2000

4-я стр. обложки - $3000
При размещении 6 рекламных площадей скидка 10%
Для рекламных агентств скидка 10 %.
Размещение демо-версии игры или ролика на CD – $1500 (до 200 MB)

Размещение демо-версии мультимедийного продукта на CD – $800 (до 100 MB)

Рекламная служба:
тел: 124-04-02
пэйджер: 956-1222 (аб. 14225)
факс: 125-0211

Оптовые распространители журнала «СТРАНА ИГР»

Москва

1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Возрождение» - (095) 915-39-67
3. «Глобус» — (095) 240-7405
4. «GameLand» — (095) 288-3218
5. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
6. «Маарт» — (095) 128-9904
7. «МетроПресс» — (095) 270-0703
8. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
9. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
10. Вячеслав Попов – (095) 792-70-22

Санкт-Петербург

1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-94-35
6. Андрей Маслов — (812) 525-21-63

Казахстан, Алма-Ата

1. Владислав Любчанский — (3272) 43-69-16

Украина

ЗАО «Новая Коллекция», Киев
Отдел реализации: (044) 449-12-90
Отдел рекламы: (044) 443-63-23

Литва, Вильнюс

Жайдиму Шалис
Сергей Горевой:
23-04-42, 23-06-04

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал 88767 (индекс издания)

СТРАНА ИГР
(наименование издания) | Количество комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ПВ | место | литер

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА на ~~газету~~ журнал 88767 (индекс издания)

СТРАНА ИГР
(наименование издания)

Стоимость	подписки	___ руб. ___ коп.	Количество комплектов
	переадресовки	___ руб. ___ коп.	

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ВНИМАНИЕ!

Лотерея Годовых Подписок!

Подписчики журнала **«СТРАНА ИГР»** на 1998 год автоматически участвуют в Лотерее.

Призовой фонд: видео- и компьютерные игры, приставки, всего на сумму 5.000 $.

Спасибо Вам, верные поклонники!

Стоимость подписки по Объединенному каталогу (том 1, стр. 149):

на 6 месяцев:
92.400 руб. (92 руб. 40 коп.);
на год:
184.000 руб. (184 руб.).

ДНИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ В МАГАЗИНАХ КОМПЬЮЛИНК

Новинки от ведущих производителей компьютерной техники

CLR®

intel®

EPSON®

hp HEWLETT PACKARD

Panasonic

Информационная поддержка:

КОМПЬЮТЕРРА
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

Эксперт

ИЗВЕСТИЯ

авторадио

РАДИО 101

FM 102,5 MHz
ОТКРЫТОЕ РАДИО

Hi-Tech
В Россию
01·17 ДЕКАБРЯ

Каждому покупателю
ПОДАРОК
от фирмы КомпьюЛинк !



Каждый покупатель участвует в лотерее!
Разыгрываются
компьютеры
цифровые фотокамеры
принтеры
сканеры

СУПЕРПРИЗ
автомобиль Nissan-Almera



Результаты розыгрыша лотереи 25 декабря
в газете Московский Комсомолец



КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ
КомпьюЛинк®

Информационно-справочная служба: 935-8891 (7 линий)

ст. м. "Войковская"
Ленинградское ш., 17
тел.: 742-4149, 742-4148

ст. м. "Проспект Вернадского"
ул. Удальцова, 85, корп. 2
тел.: 935-8892 , 935-8891

ст. м. "Арбатская"
Новый Арбат, 8, 2-й этаж
тел.: 913-6962, 913-6964

ст. м. "Черкизовская"
Щелковское ш.,д.5, стр.1
тел.: 742-9087, 742-9089

ст. м. "Маяковская",
Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403

ст. м. "Лубянка"
Новая площадь, 10
тел.: 797-3197, 935-8891

Техническая поддержка:
131-4222, 131-4329
с 10.00 до 22.00 без выходных

В течение двух недель с момента покупки вы можете вернуть деньги обратно

ПРОДАЖА В КРЕДИТ

http://www.compulink.ru - оперативная информация по ценам, техническая поддержка, новости, полезные ссылки
ftp://ftp.compulink.ru - самые последние драйверы и техническая информация по продаваемым продуктам

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57,
факс (095) 281-44-07
admin1c@company-1c.msk.ru
www.1c.ru

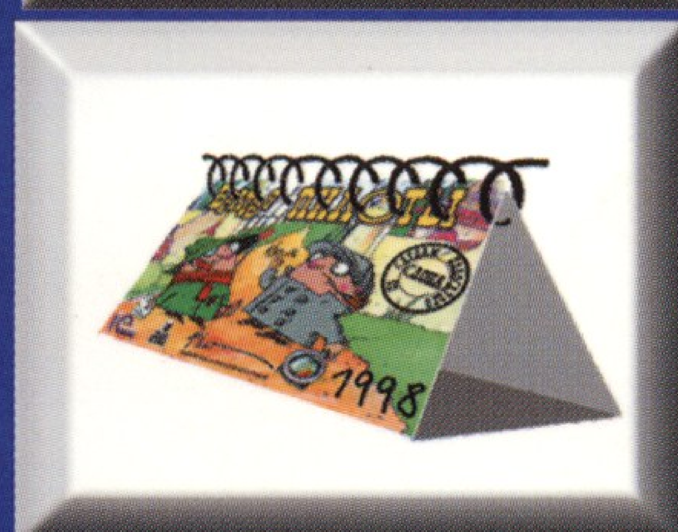
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

Специальное подарочное издание веселой приключенческой игры

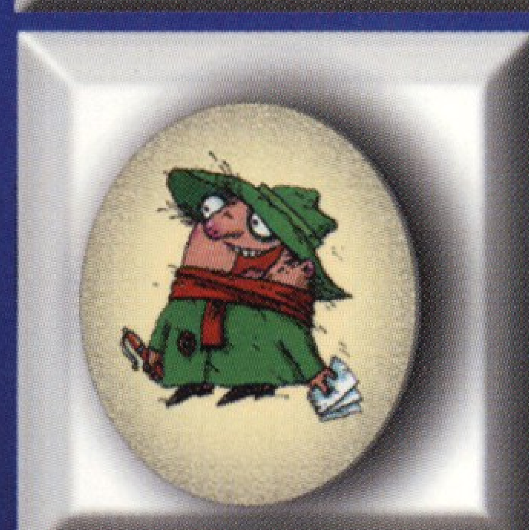
В большой коробке (не считая диска с игрой, книжки и регистрационной анкеты):



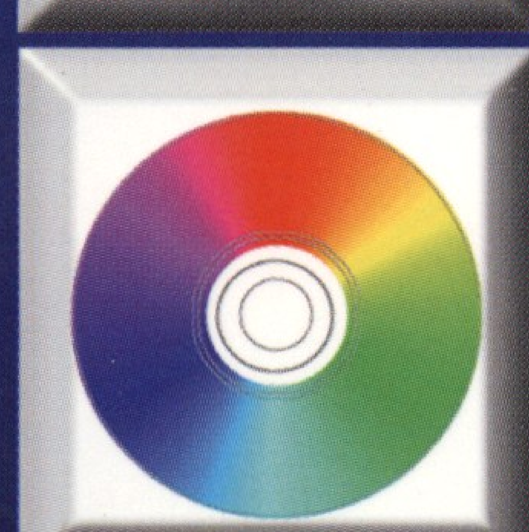
Классная футболка со стильным рисунком



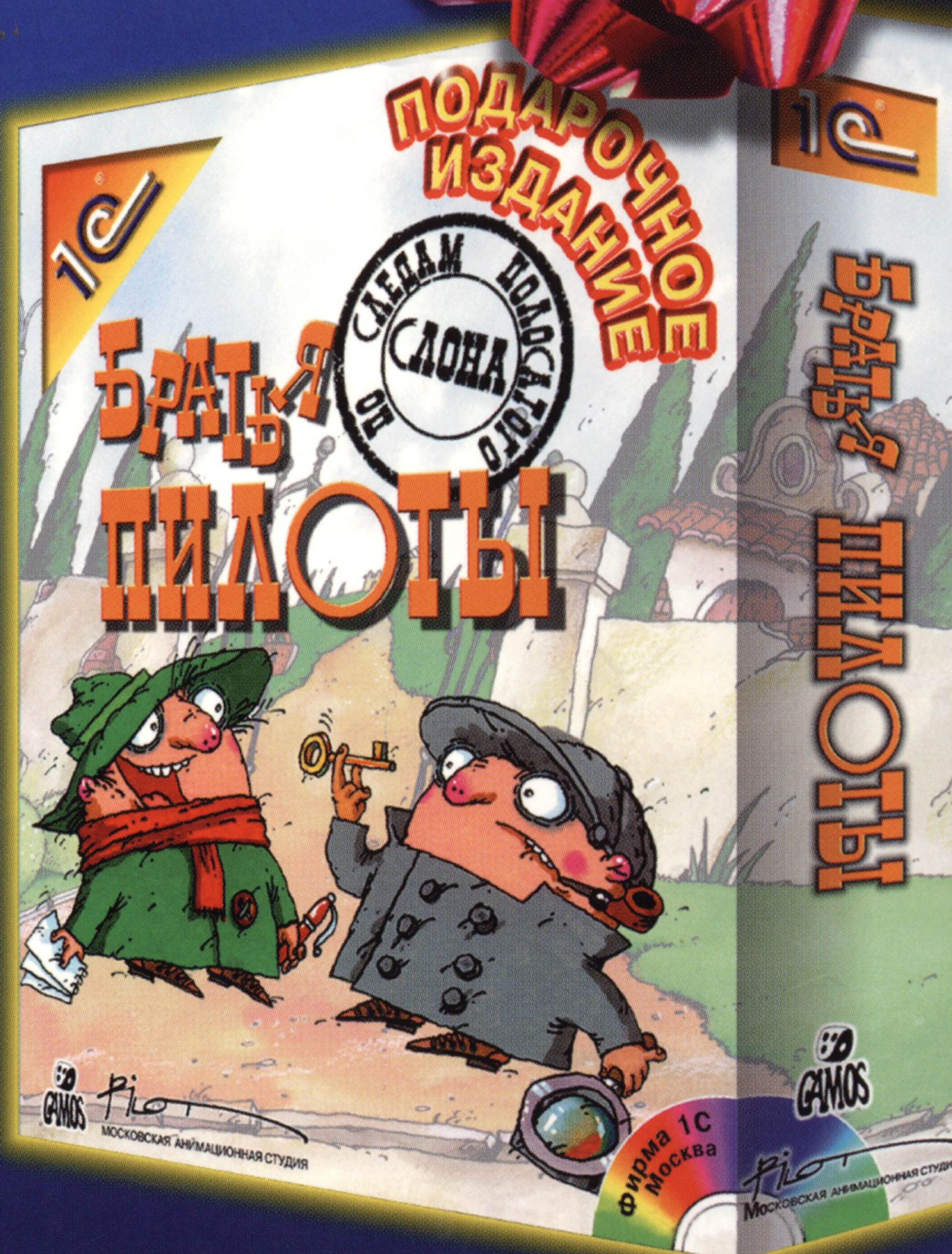
Настольный календарь с забавными картинками



Значок с портретом одного из Пилотов



Video CD с мультфильмами «Следствие ведут колобки»



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1С:МУЛЬТИМЕДИА"

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323
Березники
пр-т Ленина, 12А
Брянск
ул. 3 Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владимир
ул. Московская, 11
Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57
Жуковский
ул. Гагарина, 24 (к-тр "Взлет")
Зеленоград
Пл. Юности, 2, маг. "Ascent Multimedia"
Иваново
ул. Ленина, 5, маг. "Мысль"
Ижевск
ул. Советская, 8А
Йошкар-Ола
ул. Советская, 95
ул. Красноармейская, 43
Казань
пр. Ямашева, 36
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15, маг "DRV"
Киров
ул. Московская, 12
Кишинев
ул. Тимиш, 8
Королев
ул. Мичурина, 6/45
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
Красноярск
пр-т Мира, 37
Курск
ул. Гагарина, 2
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15, салон "SKY SYSTEMS"
Москва
ул. Мясницкая, 17 (м. "Лубянка")
ул. Тверская, 19, маг. "Академкнига" (м. "Пушкинская")
ул. Смольная , 24А, маг. "АЮ+" (м. "Речной Вокзал")
Ленинский пр-т., 99, маг. "Электроника" (м. "Проспект Вернадского")
ВВЦ, пав. "Центральный", ярмарка "Компьютеры от Я до А"
ВВЦ, пав. "Металлургия", маг. "МИКС" (м. "ВДНХ")
ул. Тверская, 25, маг. "МИКС" (м. "Маяковская")
Ленинский пр-т., 87/1, маг. "Тигрис" (м. "Ленинский проспект")
ВВЦ, пав. 69 (IV), "Интернет-салон" (м. "ВДНХ")
Комсомольский пр-т, 28, (МДМ), "Интернет-салон" (м. "Фрунзенская")
ул. Вавилова, 55/7, м-н "Академкнига" (м. "Ленинский проспект")
ВВЦ пав. 48 (м. "ВДНХ")
ул. Земляной Вал, 2/50 (м. "Курская")
ул. Русаковская, 2/1, маг. "Техмаркет" (м. "Красносельская")
ул. Молодежная, 1, маг. "Техмаркет" (м. "Новогиреево")
"Центр. Детский Мир", центр. линия, 1 этаж, "Школа XXI век" (м. "Лубянка")
Осенний б-р, 7, корп. 2 комп. салон фирмы "LANDATA" (м. "Крылатское")
ул. Народного Ополчения, д. 28, корп. 1
ул. Нижняя Масловка, 14, маг. "ВИСТ на Масловке" (м. "Динамо")
Ленинский пр-т, д.62/1, маг. "Кинолюбитель" (м. "Университет")
Магазины компании "СВ"
ул. Монтажная, 7/2 (м. "Щелковская")
ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. "Академическая")
ул. Пушечная, 4 (м. "Кузнецкий мост")
Магазины фирмы "Партия"
"Виртуальный мир", Волгоградский пр-т, 1 (м. "Пролетарская")
"Электронный мир", Ленинский пр-т, 70/11 (м. "Университет")
"Машина Времени", ул. Пресненский Вал, 7 (м. "улица 1905 года")
Магазины "Электроника":
пр-т Мира, 118А (м. "Алексеевская")
ул. Б. Полянка, 3/9 (м. "Полянка")
ул. Брянская, 12 (м. "Киевская")
ул. В. Масловка, 7 (м. "Динамо")
Комсомольский пр-т, 27 (м. "Фрунзенская")
ул. Донская, 8 (м. "Октябрьская")
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Муром
ул. Куликова, 3
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Новгород
ул. Комсомольская, 10
Григоровское шоссе 14А маг. "НПС"
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Державина, 75
Новоуральск-1
ул. Первомайская, 15А-18
Норильск
пр-т Ленина, 22
Одесса
ул. Жуковского, 2
Оренбург
Матросский пер., 2
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевистская, 75-200
Пятигорск
ул. Московская, 84
ул. Бульварная, 10
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон "Лавка Гндальфа"
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
Санкт - Петербург
Лермонтовский пр., 54, м-н "Юпитер"
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр "Кей"
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет "АСКоД"
Невский пр-т, 28, "Санкт-Петербургский Дом Книги"
Сергиев Посад
Новоугличское ш. Д 50
Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1
Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19
Сосновый бор
ул. Сибирская, 7
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет "ЧИП"
Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон "IBEKS"
Тутаев
ул. Моторостроителей, 63
Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Хотьково
Центр к-р "Юбилейный"
Челябинск
ул. Воровского, 36, компьютерный салон "BEST"
Чита
ул. Амурская, 91